NUMERO SPECIAL

LE GUIDE DE NOEL DES JEUX SUR MICROS

TILT

ANNICK

LA 3DO EST DISPONIBLE ! FAUT-IL CRAQUER ? P. 20

GUIDE D'ACHAT

TOUS LES JEUX MICRO DE L'ANNEE AU BANC D'ESSAI

UTILE!

CHOISISSEZ VOTRE LECTEUR
CD-ROM
SANS RISQUE D'ERREUR P. 26

GENIAL!

TOUTES LES ASTUCES POUR ECONOMISER JUSQU'A 50% SUR L'ACHAT DE VOTRE PROCHAIN PC! P.30

DOSSIER COMPLET
SIMULATEURS DE VOL P. 42
LES MEILLEURS SOFTS
LES MANETTES SPÉCIALISÉES
LE FUTUR DE LA SIMULATION

SUPER MATCHS !

TILT OPPOSE LES MEILLEURS TITRES DE CHAQUE CATEGORIE :

- DAY OF THE TENTACLE contre SIMON THE SORCERER P. 80
- BETRAYAL AT KRONDOR contre SERPENT ISLE P. 94
- PRINCE OF PERSIA II contre SUPERFROG P. 70
- DUNE 2 contre SYNDICATE P. 112
- TORNADO contre DOGFIGHT P. 52
- CHAOS ENGINE contre FLASHBACK P. 60
- F1 GRAND PRIX contre JORDAN IN FLIGHT P.102

CARTES SONORES
CHOISIR LA MEILLEURE SOLUTION POUR SONORISER SON MICRO P.34

FALCON AMIGA 1200
LE POINT SUR L'AFFRONTEMENT P. 14

ST
QUE REPONDRE AUX DÉTRACTEURS DU ST ? P. 16

JOUER SUR MAC :
QUELLE CONFIGURATION ? QUELS JEUX ? P.24



N°120H HORS SERIE 1993- 39F. BELGIQUE : 241 FB. SUISSE : 10 FS. ITALIE : 11900 L. ESPAGNE : 1100 PTAS. MAROC : 58 DH. CANADA : 10,50 $C.
ISSN 073-6968

TIME ELAPSED 2:21

SCORE 223 675

So

s



Sound Blaster 2.0
C'est la carte audio de base.
Si tu l'as pas, tu meurs !
Compatible avec des milliers de logiciels : jeux, musique, éducation et multimédia.
A avoir absolument pour détonner à plein tube... Version française.



Sound Blaster Pro
Ton PC explose avec la carte audio stéréo 8 bits Sound Blaster Pro 100% compatible avec la Sound Blaster de base.
Version française.



Sound Blaster 16 Basic
Tu parles... ça marche! La qualité du son CD, ce n'est qu'un début : tu peux lui ajouter le circuit Advanced Signal Processor (460 F TTC) et l'expandeur MIDI Wave Blaster (1 739 F TTC). Géant !
Version française.

Que
und Blaster
oit avec toi...

CREATIVE
CREATIVE LABS

DISTRIBUTEURS

FEEDER	Tél. : (16) 42 75 84 00 - Fax : (16) 42 79 39 97
GUILLEMOT	Tél. : (16) 99 08 81 71 - Fax : (16) 99 08 94 17
INGRAM	Tél. : (16) 20 88 58 58 - Fax : (16) 20 88 58 88
SOFTMART	Tél. : (1) 49 45 25 72 - Fax : (1) 49 45 24 60

APPROCHE (Tél. : 30 57 59 00)



Sound Blaster CD - Discovery
La totale ! Avec la carte Sound Blaster Pro, un lecteur de CD-ROM double vitesse multi-session et une sélection des meilleurs CD, ton ordinateur muet devient une vraie station multimédia. Qu'est-ce que tu attends ? Version française.

UN SUPER CADEAU AUX 1000 PREMIERES REPONSES

Je souhaite en savoir plus sur la gamme Sound Blaster.
Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
CP : .... Ville : ....
Tél. : ....
Je suis interessé par : ☐ Sound Blaster 2.0 ☐ Sound Blaster Pro
☐ Sound Blaster 16 Basic ☐ Sound Blaster CD - Discovery
Si tu possèdes déja un produit Creative, merci d'indiquer son nom :
....

A renvoyer à Creative Labs - 5, Parc Club Ariane - 78284 Guyancourt Cedex

TLT 119

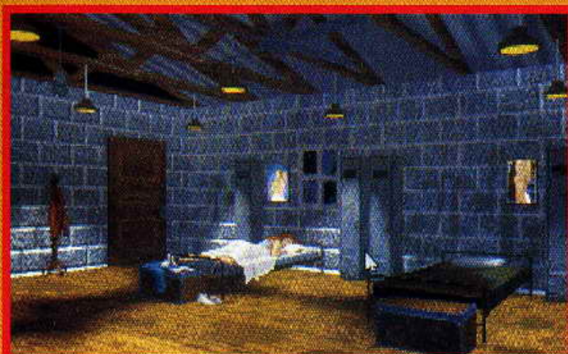
SOMMAIRE

LES DOSSIERS



LES TESTS







CODE DES PRIX

A= jusqu'à 99 F
B = 100 à 199 F
C = 200 à 299 F
D = 300 à 399 F
E = 400 à 499 F
F = 500 à 599 F
G = 600 à 999 F
H = 1 000 à 1 499 F
I = 1 500 à 1 999 F
J = 2 000 à 3 000 F
K = + de 3 000 F

EDITO

Salut à tous !

**Faut-il craquer pour la 3DO ? Day of the Tentacle est-il meilleur que Simon the Sorcerer ? Comment économiser jusqu'à 50% sur l'achat de votre prochain PC ? Betrayal at Krondor ou Serpent Isle ? Que répondre aux détracteurs du ST ? Si vous vous posez ces questions, alors suivez le guide. Dans notre partie dossier, nous détaillons page par page toutes les machines disponibles sur le marché, chacune disposant même d'une fiche technique complète. Nous avons fait appel à un spécialiste pour qu'il condense dans une dizaine de pages toute son expertise sur les simulateurs de vol. Vous pourrez ainsi tout savoir sur ce qui constitue l'une des familles les plus courtisées dans la famille des jeux micro : ses débuts, son avenir, ses accessoires et, bien sûr, tous les grands titres qui ont marqué son histoire. Nous mettons aussi à votre disposition 159 fiches très complètes qui représentent ce qu'il faut savoir sur tous les jeux micro parus cette année. Bien entendu, vous disposerez des notes que chacun a reçu lors de son test, pour pouvoir comparer selon vos propres critères de sélection. Nos fiches sont classées par genre et chacun de ces genres commence par un match, LE match que vous attendiez. Attention, cependant ! Il ne s'agit en aucun cas des Tilt d'Or. Ces derniers seront remis à la fin de ce mois au cours de la Grande Nuit des Jeux Vidéo, une émission de France 3 qui vous est spécialement destinée : des clips, des démos et des interviews pendant quatre heures, entièrement consacrées à nos jeux favoris. Enfin, pour tout récapituler, vous trouverez en fin de magazine six pages de tableaux qui vous permettront d'avoir un point de vue global sur cette année micro écoulée.
Voilà ! Vous avez en main l'essentiel de douze mois de vie micro, 365 jours de la vie de Tilt. Au cours des quelque 1 540 pages que nous avons écrites pour vous, nous espérons vous avoir fait partager nos passions et nos déceptions et nous espérons que vous serez toujours plus nombreux à nous suivre au travers des mondes magiques, merveilleux et fascinants des jeux micro.**

Jean-Michel Blottière, Dogue de Mauve, Morgan Feroyd, Serge D. Grun, Thierry Guilard, Jacques Harbonn, Jean-Loup Jovanovic, Piotr Korolev, Marc Lacombe, Marc Menier et toute l'équipe

Une année micro

Tous les mois, ils ont traqué l'info et testé le soft. Aujourd'hui, ils vous disent ce qu'ils ont pensé de cette année qui s'achève.



Dogue de Mauve
Grand Vizir de la rédaction

Il s'en est passé des choses en 93 ! Nouvelles machines (3DO, A1200, Falcon...), nouveaux jeux et nouvelle formule pour Tilt (ainsi que nouveau job puisque j'ai été nommé rédac' chef adjoint). Les jeux qui m'ont le plus marqué ? Je dirais Syndicate (formidable), Lands of Lore (incontournable), Dark Sun (indispensable) et Day of the Tentacle version CD. Version CD ? Epouvantable ! Mon vieux 386 n'a pas encore de lecteur CD-ROM ! Grandes décisions de fin d'année : je vais m'offrir une carte mère 486dx2/66 avec bus locaux partout ! Les jeux dont j'espère le plus pour 94 ? Ultima VIII, Rise of the Robots, Rebel Assault et The Dig. A l'année prochaine !



Morgan Feroyd
Vizirette

1993 : Ma vie, mon œuvre ! Un sujet fascinant non ? Bien sûr, je pourrais vous dire que c'était une année riche en jeux, que je me suis éclaté avec des softs comme Day of the Tentacle, Sam & Max, Betrayal at Krondor, Railroad Tycoon, Civilization, Syndicate et Lands of Lore. Je pourrais aussi vous narrer chaque détail croustillant de ma vie personnelle ou bien encore vous exposer mes difficultés financières. Eh bien non ! Je ne ferai rien de tout cela ! Pour la simple et bonne raison que 1993 a été un année terrible. Souvenez-vous : cela fait maintenant 68 mois et 21 jours que Desproges est mort... Et de ça, je ne m'en remets toujours pas.



Jacques Harbonn
Retardataire chronique

Passionné de jeu d'aventure, de réflexion et de rôle, l'année 93 m'a comblé. Je n'ai pas résisté à l'invitation de The 7th Guest. La qualité stupéfiante de la réalisation et l'ambiance suffisent largement à compenser quelques faiblesses. Lands of Lore m'a tenu aussi dans ses rets. Certes le jeu n'apporte rien de nouveau. Mais à partir de recettes éprouvées, Westwood Studio a mis sur pied un jeu quasi parfait. Betrayal at Krondor est une autre grande pointure dans les jeux de rôle. Coté aventure, Day of the Tentacle est tout simplement parfait ! Sans parler de nombreux autres titres d'un excellent niveau. Bref, une année fertile en nuits blanches !



Marc Lacombe
Mouchequipètologue

Indiscutablement, l'année 1993 aura été placée pour moi sous le signe de la tentacule (je sais, on dit un tentacule, mais, par le grand calamar cosmique, ça sonne tout de même bougrement mieux au féminin, non ?). Difficile en effet de résister à l'humour dévastateur de Day of the Tentacle ! Cette année nous a aussi réservé quelques bonnes surprises, comme Soccer Kid, Flashback ou Lands of Lore, mais je préfère oublier les premiers pas, pas très convaincants du CD-ROM et du CD-I. Mon plus tendre vœu pour 1994 : qu'on arrête un peu de nous gonfler avec l'epilepsie !



Serge D. Grun
Modémiseur fou

C'était pas une belle année, ça ?
Avec plein de jeux superbes pour nous faire oublier qu'on peut également faire des crises d'épilepsie en regardant Dorothée : Betrayal at Krondor, V for Victory III, Day of the Tentacle et puis aussi Fields of Glory (qui est au wargame ce que Patrick Juvet est à la chanson), ainsi que toute une foultitude d'autres que je n'ai pas la place de citer, et quelques daubes monumentales (par ici les Putois d'Or, merci) que je ne citerai pas. Des années comme ça, on en prendrait bien deux pour le prix d'une, non ?
Allez, un Valium, et j'y retourne de ce pas !



Piotr Korolev
Gros de la troupe

Avec tous les beaux oiseaux qui ont pris leur vol cette année, je n'ai que l'embarras du choix pour désigner les jeux importants : de Comanche à Tornado, en passant par Dogfight, Jump Jet, F-15 III et Strike Commander, je n'ai presque jamais laissé souffler ma machine.
D'autant plus que je me suis laissé aussi attiré par le chant des sirènes d'autres genres. Ainsi, j'ai vraiment craqué pour Fields of Glory (qui est au wargame ce que la Pierre de Rosette est à l'égyptologie) et pour Lands of Lore (mais j'me suis fait aider...). Et le pire, c'est que, comme chaque année, le meilleur reste à venir !



France - Croatie - Bosnie



AVEC Microfolie's

PREPARE NOËL POUR TOUS LES ENFANTS DU MONDE

FAIS TON CHOIX DANS LES LISTES
MULTIMEDIA ET PAGE SUIVANTE
ET ENVOIE DES MAINTENANT
TON BON DE COMMANDE.

MICROFOLIE'S S'ENGAGE À REVERSER
SUR CHACUN DE TES ACHATS,
UN FRANC À L'ASSOCIATION
ENFANTS FRANCE-CROATIE-BOSNIE*.

ENSEMBLE PRÉPARONS LEUR NOËL !

* L'association ENFANTS FRANCE-CROATIE-BOSNIE a déjà conduit quatre convois d'aide humanitaire et organise des spectacles pour les orphelins. C'est pourquoi MICROFOLIE'S a choisi de l'aider et de reverser un franc pour chaque achat par correspondance ou en boutiques.

MULTIMEDIA • • • • • • • • •

CD-ROM ORCHID double vitesse, compatible CD Photo, CD Audio, CD XA, CDI	2450
CD-ROM EXT PANASONIC compatible CD Photo, CD Audio + Encyclopédie Grollier	~~2360~~ 1995
CD-ROM EXT PANASONIC + carte SOUND BLASTER PRO 2 + Encyclopédie Grollier	~~3546~~ 2890
Carte Son ORCHID SOUND WAVE 32	2350
Carte Son SOUND BLASTER PRO 2 de Luxe + Compil FUN RADIO 3 (4 jeux)	1190
Carte Son SOUND BLASTER 16 ASP + Indiana Jones 4	1990
Scanner à Main 256 niveaux de gris, Résolution 100-400 DP1, Largeur 105 mm	599
CDI PHILIPS 220	3990
Carte FMV (Full Motion Vidéo)	1990
AMIGA CD 32	2490

Photo H. Crouzier - Conception Archetype 30 30 11 22

POINTS DE DEMONSTRATIONS

Microfolie's

L'AVANCE MULTIMEDIA QUI SAUTE AUX YEUX



A CONSOMMER SANS MODERATION

Démonstrations et tests permanents

CDI • CD ROM • CD 32 • MEGA CD
MEGA DRIVE • SUPER NINTENDO
GAME GEAR • GAME BOY • LYNX

DANS NOS BOUTIQUES

13, rue des Louviers
78100
SAINT-GERMAIN-EN-LAYE
34 51 71 11

36, avenue Daumesnil
75012
PARIS
43 42 21 20

4, rue André Chénier
78000
VERSAILLES
30 21 75 01

40 bis, rue de Douai
75009
PARIS
48 78 76 77

PROCHAINEMENT
STAND REPRISE-OCCASION - 36 15 MICROFOLIE'S

ET TOUJOURS TOUTES LES NOUVEAUTES
A DES PRIX...

LES DOSSIERS

Choisir une machine, un CD-ROM, une carte son : les trucs à connaître, les pièges à éviter et bien d'autres choses encore...

Il y a une dizaine d'années, acheter une machine était relativement simple : on avait le choix entre l'Apple II et... l'Apple II. Bon, d'accord, il y avait bien quelques outsiders qui tentaient de survivre mais, dans l'ensemble, le marché était assez homogène. Aujourd'hui, ce sont dix revendeurs de PC qui s'entassent à chaque coin de rue, Commodore et Atari qui annoncent de nouvelles machines, Apple Computer qui baisse considérablement les prix des siennes, le multimédia qui rue dans les brancards, et j'en passe. Je ne vous parle même pas des processeurs qui deviennent obsolètes avant qu'on ait le temps de construire un ordinateur autour. Bref, le choix d'une machine demande que l'on prenne en compte non seulement ses capacités techniques, mais aussi sa durée de vie potentielle, le type de système d'exploitation, l'offre logicielle et bien d'autres facteurs encore. Tilt a donc décidé, à l'unanimité avec lui-même, de vous dévoiler tout ce qu'il faut savoir avant d'acheter.

CD-ROM, CD-I, CD-XA... Au secours !

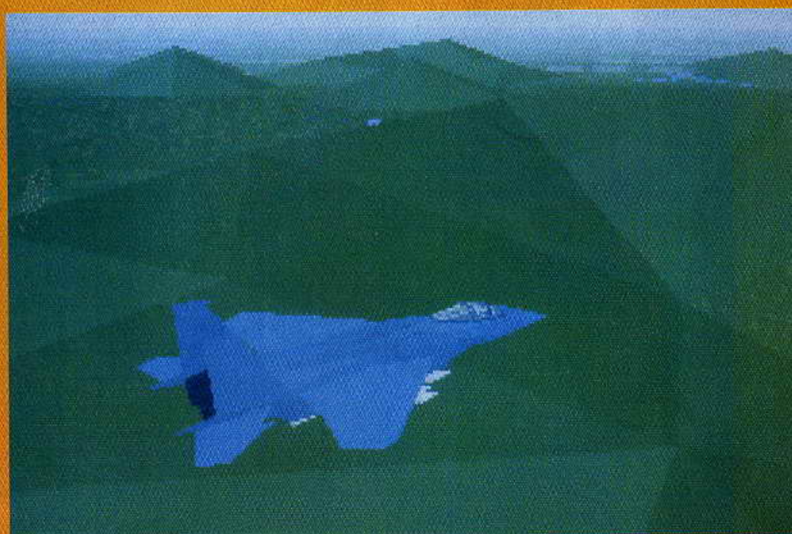
La petite galette de plastique métallisé qui remplace depuis quelques années nos vieux 33 tours est en train d'envahir la micro à toute vitesse. Avec une capacité de stockage de 660 Mo et la possibilité de contenir aussi bien des programmes que du son et de la vidéo, elle est en train de devenir le support de choix pour des jeux encore plus fantastiques que tout ce dont vous aviez pu rêver jusqu'à présent. Encore faut-il disposer du matériel adéquat. Les différents lecteurs pour PC ou les machines "spécialisées" telles que le CD-I ou la 3DO n'ont pas les mêmes possibilités. Si le doute vous envahit, n'hésitez pas à consulter les pages qui suivent.

La voix de son maître

Et puisque l'on parle de son, si vous n'avez pas encore de carte sonore dans votre PC, foncez en page 34 : vous y trouverez tous les renseignements indispensables pour négocier adroitement avec votre banquier (ou vos parents, votre parrain ou, simplement, votre tirelire) le contenu de la lettre au Père Noël. Les agités du manche, les fêlés de l'aileron et les disjonctés du palonnier n'ont pas été oubliés : la simulation de vol est en effet un genre qui se porte très bien, en particulier grâce à la puissance de plus en plus phénoménale des micros. Tout un dossier est consacré à ces programmes (voir en page 42) dont, pour certains, on ne sait plus si ce sont encore des jeux.

Scoop !

Nous avons une ligne directe avec le dieu de la micro. Si, si. Pour preuve, Lui qui possède aussi un ordinateur, nous a appelés pour nous dicter les XV commandements de la micro : tout ce qu'il faut savoir pour que la belle machine qui trône depuis dix minutes au beau milieu de votre bureau ne devienne pas dans les 24 heures un objet aussi inutile que totalement cassé.
Mais puisque je vois que vous trépignez d'impatience, je ne vous en dis pas plus. Accrochez-vous, on y va !



F-15 Strike Eagle III : la qualité des programmes est en augmentation constante.



L'AMIGA

• VALEUR SURE •

L'AMIGA COMPTE PARMI LES VALEURS SURES DE LA MICRO GRACE A UNE GAMME QUI REPOND AUX BESOINS DE TOUS LES UTILISATEURS, QUELLES QUE SOIENT LEURS RESSOURCES.

Comment se situent les Amiga 600, 1200 et 4000 au sein de la gamme?

L'AMIGA 600
L'Amiga 600 prolonge la longue lignée Amiga commencée il y a bien longtemps avec l'Amiga 1000. Il adopte la solution intégrée de l'Amiga 500 (unité centrale et clavier d'un seul tenant), tout en étant plus compact grâce à l'abandon du clavier numérique. En dehors de son design, l'Amiga 600 ne se distingue de ses aînés que par quelques points: coprocesseur vidéo Super Fat Agnus pouvant gérer 2 Mo de mémoire, bus d'extension PCM-CIA et système d'exploitation Workbench 2.0 (gestion plus complète et nouveau look avec icônes en relief). S'il est toujours en vente dans les magasins à un prix très concurrentiel, sa chaîne de production est toutefois arrêtée, Commodore préférant concentrer ses efforts sur les autres machines.

L'AMIGA 1200
L'Amiga 1200 est le dernier né des trois. Il reprend le look de l'Amiga 500 et dispose tout comme lui d'un clavier numérique.
Sous ce design presque identique se cache en fait une machine beaucoup plus puissante. Le processeur est désormais un 32 bits (68020) cadencé à une vitesse double de celui de l'Amiga 500, soit un gain global d'un facteur 4 environ. Le nouveau coprocesseur graphique est aussi bien plus performant: résolutions supérieures VGA et SVGA, mode 256 couleurs, palette de 16 millions de couleurs (codage sur 24 bits).
Enfin, le système d'exploitation Workbench 3.0 est efficace: interface graphique multitâche, polices vectorielles, multilingue, système Cross-DOS assurant la compatibilité MS-DOS. Il reprend aussi les options de l'Amiga 600: bus d'extension PCM-CIA et interface IDE pour disque dur interne 2"1/2.



Amiga 1200: le mode HAM8, avec ses 256000 couleurs simultanées autorise une reproduction fidèle des photographies.

AMIGA 600 : FICHE SIGNALETIQUE

Microprocesseur:	Motorola 68000 (16 bits) cadencé à 7 MHz.
Mémoire morte:	256 Ko
Mémoire vive:	1 Mo (extensible à 2 Mo par carte interne)
Système d'exploitation:	Workbench 2.0 (interface graphique multitâche)
Capacités graphiques:	320 x 200 jusqu'à 768 x 580 pixels (mode overscan complet entrelacé). 32 ou 64 couleurs (demi-teintes) choisies parmi une palette de 4 096 nuances. 4 096 couleurs simultanées en mode HAM (avec petit conflit de proximité).
Capacités sonores:	4 voies en stéréo
Sortie vidéo:	Peritel
Sortie son:	Peritel + chaîne Hi-Fi
Port d'extension:	souris, joystick (format Atari), interface parallèle et série, lecteur de disquette externe, bus d'extension PCM-CIA
Lecteur de disquette:	3"1/2 DD (formatage non compatible MS-DOS).
Disque dur interne:	en option, au format IDE 2"1/2
Prix:	1 000 F environ

POINTS FORTS
• Bon rapport qualité-prix
• Logithèque très étoffée
• Machine compacte

POINTS FAIBLES
• Processeur un peu dépassé
• Format de disquette incompatible MS-DOS
• Pas d'avenir

L'AMIGA 4000
L'Amiga 4000 est le digne rejeton d'une famille à vocation professionnelle, débutée avec le 2000 et continuée avec le 3000.
A ce titre, il adopte la formule desktop avec clavier séparé de l'unité centrale. L'un de ses points forts réside dans ses possibilités d'extension grâce au nombre et à la diversité de ses connecteurs internes.
Le choix d'un processeur puissant (68030 ou 68040 selon les modèles) et d'un disque dur interne en série facilite son utilisation pour ses domaines de prédilection: graphisme, animation et desktop vidéo.
Pour le reste, il dispose des mêmes améliorations que le 1200 (il en a d'ailleurs été l'instigateur): Workbench 3.0 et processeur graphique évolué.

CONCLUSION
Amiga 600, 1200 et 4000, ces chiffres reflètent la progression des performances (et du prix) des différents modèles de la gamme Amiga.

FAIT SA GAMME

LA LUDOTHEQUE IDEALE

Voici une liste de dix jeux récents pour la plupart et qui ne vous décevront pas.

** Body Blows (combat)*
** The Chaos Engine (action/rôle)*
** Lemmings II (stratégie/action)*
** Genesia (stratégie)*
** Goal (football)*
** Vroom (course de F1)*
** Project X (shoot'em up)*
** First Samouraï (plates-formes)*
** Black Crypt (rôle)*
** The Legend of Kyrandia (aventure)*



Project X: c'est indéniablement l'un, voire le meilleur shoot'em up sur Amiga. Il est très difficile mais il est aussi extrêmement prenant.

A qui s'adressent ces trois machines?

Par leurs capacités et leur prix bien différents, ces trois modèles ciblent un public spécifique.

L'AMIGA 600

L'Amiga 600 représente l'entrée de gamme en matière d'ordinateur. S'il ne peut prétendre au top en matière de performances, il reste toutefois parfaitement dans la course pour une machine d'initiation. Même si le rythme des nouveautés commence un peu à se ralentir, de nouveaux programmes apparaissent régulièrement, créations originales ou conversions de jeux PC ou consoles. La logithèque Amiga est l'une des mieux fournies. Si les jeux restent majoritaires (et de loin), on peut toutefois trouver son bonheur dans tous les domaines. Pour un prix plancher, cette machine vous offre un véritable ordinateur avec clavier, souris et possibilités d'extension et surtout un éventail d'utilisation autrement plus varié que celui des consoles: dessin, musique, programmation, animation, et bien d'autres choses encore. Bref, un ordinateur à part entière. L'arrêt des chaînes de production Amiga 600 ne devrait pas poser trop de problèmes dans l'immédiat, les éditeurs continuant à produire des programmes pour l'important parc A500/A600 installé.

VERDICT
Pour un prix modique, proche de celui des consoles 16 bits, l'Amiga 600 vous ouvrira les portes de l'impressionnante ludothèque Amiga, qui contient de nombreux grands succès et continue de se renouveler. Ses capacités et sa logithèque vous permettront aussi de vous initier à d'autres aspects de l'informatique.

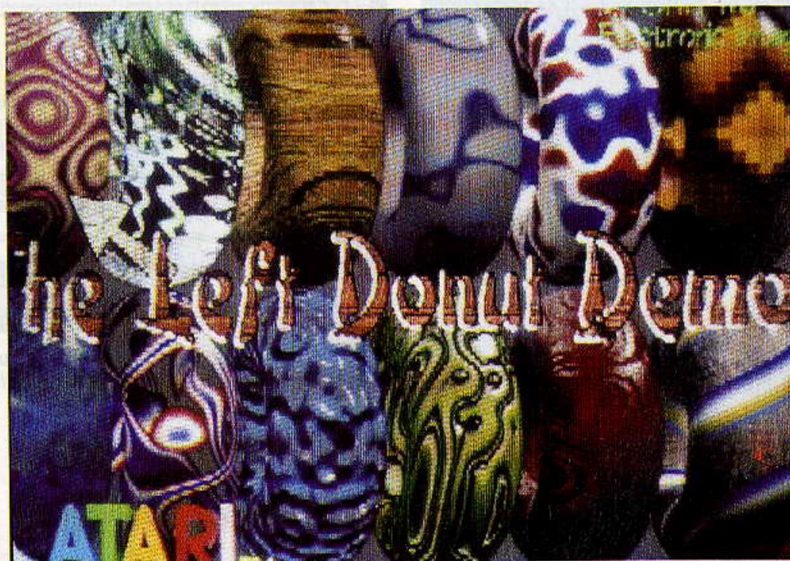
L'AMIGA 1200

L'Amiga 1200 s'adresse à ceux qui veulent vraiment exploiter leur ordinateur (hobbystes) ou plus prosaïquement à ceux qui veulent une machine plus puissante pour jouer. Ses nombreuses améliorations par rapport à l'Amiga 500 lui permettent de rester dans la course dans la lutte difficile qui l'oppose aux consoles et au PC. Dans le domaine du jeu, le mode 256 couleurs soutenu par le processeur 68020 plus rapide et plus performant ont été mis à profit pour proposer des jeux spécifiques de qualité (Zool, Robocod, etc.). Il faut savoir en effet que le nombre de couleurs à l'écran conditionne la quantité de données à manipuler par le processeurs et ses acolytes. De nombreux programmeurs (anglais en particulier) maîtrisant parfaitement l'Amiga commençaient à lorgner du coté des PC, les capacités du 600 apparaissant un peu dépassées. La venue d'un Amiga plus performant à un prix grand public leur a permis de retarder leur passage sur PC. L'arrivée de l'Amiga CD32, console architecturée autour d'une carte Amiga 1200, tout comme l'abandon du 600 devraient inciter les éditeurs à développer davantage de jeux spécifiques 1200.

Si l'Amiga 1200 est un excellent ordinateur de jeu, il serait dommage de le cantonner à ce domaine, aussi riche soit-il. Ses capacités l'ont toujours fait apprécier dans le domaine de l'image, de l'animation et du desktop vidéo. On trouve ainsi d'excellents programmes de qualité professionnelle à des prix sans commune mesure avec les logiciels équivalents dans les mondes PC et Mac. Pour ceux qui veulent tâter de la programmation, Amos est le choix idéal, offrant un Basic ultra-performant, en particulier dans ses dernières moutures (version Pro, compilateur). Dans le domaine de la musique, l'Amiga a rattrapé une grande partie de son retard et dispose désormais de séquenceurs et autres éditeurs de partition de qualité.

Dans un autre ordre d'idée, Commodore devrait livrer prochainement un kit multimédia permettant d'utiliser les titres CD disponibles pour l'Amiga CD32.

VERDICT
Depuis l'abandon récent des chaînes de montage du 600 (toujours vendu cependant), l'Amiga 1200 constitue le nouvel ordinateur grand public de Commodore. Ses réelles améliorations par rapport aux 500/600 lui permettent de faire tourner des jeux plus attrayants et de mieux tirer parti des logiciels de création.



Amiga 1200: les programmeurs de démos ne manquent visiblement pas d'humour, puisque ce n'est rien moins que le logo d'Atari qu'ils ont choisi d'animer! Les graphismes assistés par hardware, ainsi que l'impressionnante palette de couleurs de l'Amiga autorisent des créations graphiques époustouflantes.

L'AMIGA 4000

L'Amiga 4000 est le modèle à vocation professionnelle de Commodore. Mais grâce au prix raisonnable du modèle 68030, il peut aussi intéresser les hobbystes fortunés, qui pourront tirer parti de la puissance du processeur pour leur application (3D et morphing en particulier, qui commencent à devenir des applications "grand public" mais demandent beaucoup au processeur). Pour le reste, l'Amiga 4000 dispose de l'intégralité (ou presque) de la ludothèque Amiga. Toutefois, Il semble peu raisonnable de consacrer une telle somme uniquement au jeu, l'Amiga 1200 suffisant largement.

VERDICT

Destiné avant tout au marché professionnel, l'Amiga 4000 dans sa version de base peut toutefois intéresser les hobbystes fortunés passionnés de 3D et autre morphing.



Le superbe Fire and Ice a été considéré à sa sortie comme le "Sonic" de l'Amiga. Excellent jeu de plates-formes, il est toutefois moins impressionnant que son illustre modèle. Il peut néanmoins se targuer d'utiliser pleinement et avec succès la très riche palette de couleurs de la machine et prouve, si besoin en était, que la micro peut parfois faire aussi bien qu'une machine à processeurs dédiés.

Que vaut l'Amiga 1200 dans le domaine du jeu face à ses concurrents ?

Nous avons limité volontairement la comparaison de la gamme Amiga avec les autres systèmes au modèle 1200. En effet, la production du 600 est arrêtée et le 4000 ne peut prétendre à l'étiquette "grand public".

AMIGA 1200 : FICHE SIGNALETIQUE

Microprocesseur :	*Motorola 68020 (32 bits) cadencé à 14 MHz.*
Mémoire morte :	*512 Ko*
Mémoire vive :	*2 Mo (extensible à 8 Mo par carte interne)*
Système d'exploitation :	*Workbench 3.0 (interface graphique multitâche)*
Capacités graphiques :	*320 x 200 jusqu'à 1 280 x 960 pixels (sur moniteur multiscan en mode entrelacé). 256 couleurs simultanées parmi une palette de 16 millions. 256 000 couleurs simultanées (mode HAM8) avec petit conflit de proximité*
Capacités sonores :	*4 voies en stéréo*
Sortie vidéo :	*Peritel + moniteur VGA/SVGA*
Sortie son :	*Peritel + chaîne Hi-Fi*
Ports d'extension :	*souris, joystick (format Atari), interface parallèle et série, lecteur de disquette externe, bus d'extension PCM-CIA*
Lecteur de disquette :	*3"1/2 DD (compatible MS-DOS par Cross-DOS)*
Disque dur interne :	*en option, au format IDE 2"1/2*
Prix :	*2 450 F environ*

POINTS FORTS

- Excellent rapport qualité-prix
- Bonnes capacités graphiques
- Disquette compatible MS-DOS

POINTS FAIBLES

- Bus PCM-CIA (peu d'extensions actuellement)
- disque dur en option

PREMIER ROUND : LE 1200 FACE AUX PC

Le PC, naguère parent pauvre, est devenu le maître incontesté du jeu sur micro. Grâce à ses processeurs puissants, ses bonnes capacités graphiques et sonores (par carte interposée car les sons issus du haut-parleur sont indignes de la machine !), son disque dur intégré et l'importance du parc installé, il a amené à lui un nombre toujours croissant d'éditeurs. Mais s'il règne en maître, sa domination ne s'est toutefois pas effectuée de manière uniforme. Le PC est le roi incontesté des simulations, des jeux de stratégie et des jeux d'aventure et de rôle. Il propose aussi depuis quelques temps d'excellents jeux d'action à la sauce stratégie/aventure, dans la lignée de X Wing et autres Privateer. En revanche, les jeux d'arcade plus classiques type console sont beaucoup moins fréquents et souvent décevants. Les causes en sont multiples : pas de coprocesseur graphique, gestion joystick rarement optimale, lacune des programmeurs en matière d'optimisation de code, etc.

Dans ce domaine des jeux d'arcade, l'Amiga 1200 se révèle supérieur, sa logithèque étant autrement plus riche et variée. Il dispose aussi de bons titres dans les domaines réservés du PC, sans pour autant pouvoir prétendre à la même variété.

L'Amiga 1200 bénéficie aussi d'un autre argument de poids face au PC. Même si le prix de ce dernier chute régulièrement, il faut tout de même compter 5 000 F au moins pour un PC suffisant pour le jeu. Certes, à configuration égale (mémoire, disque dur, écran), le PC revient nettement moins cher. Mais l'un des avantages du 1200, c'est de pouvoir jouer pour moins de 2 500 F sur la machine de base et le téléviseur familial. Cette absence de disque dur en série est toutefois aussi une de ses lacunes, la majorité des jeux d'aventure, de stratégie ou de rôle actuels imposant une installation disque dur pour être vraiment jouables.



Amiga 1200 : le nouvel ordinateur grand public de Commodore peut se targuer de performances graphiques nettement améliorées par rapport à ses prédécesseurs.

JUGEMENT DE L'ARBITRE

Moins "joueur" que le PC dans le domaine de la stratégie, de l'aventure et du rôle (moins de choix, disque dur en option), l'Amiga 1200 reprend l'avantage dans le domaine des jeux d'action "console" et par son prix de base plus attractif.

AMIGA 4000 : FICHE SIGNALETIQUE

Microprocesseur :	*Motorola 68030 (32 bits) ou 68040 (32 bits) cadencé à 25 MHz*
Mémoire morte :	*512 Ko*
Mémoire vive :	*4 ou 6 Mo (extensible à 16 Mo par mini-carte SIMM)*
Système d'exploitation :	*Workbench 3.0 (interface graphique multitâche)*
Capacités graphiques :	*320 x 200 jusqu'à 1 280 x 960 pixels (sur moniteur multiscan en mode entrelacé). 256 couleurs simultanées parmi une palette de 16 millions. 256 000 couleurs simultanées (mode HAM8) avec petit conflit de proximité.*
Capacités sonores :	*4 voies en stéréo*
Sortie vidéo :	*Peritel + moniteur VGA/SVGA*
Sortie son :	*Peritel + chaîne Hi-Fi*
Ports d'extension :	*En externe, souris, joystick (format Atari), interface parallèle et série, lecteur de disquette externe. En interne, 4 connecteurs 32 bits Zorro III (compatible Amiga 2000 et 3000), 3 connecteurs PC AT, connecteur vidéo 32 bits*
Lecteur de disquette :	*3"1/2 HD 1,44 Mo (compatible MS-DOS par Cross-DOS)*
Disque dur interne :	*80 ou 120 Mo au format IDE*
Prix :	*10 000 F environ pour le modèle doté d'un 68030 et d'un disque dur de 80 Mo ; un peu plus de 16 000 F environ pour le modèle équipé d'un 68040 et d'un disque dur de 120 Mo*

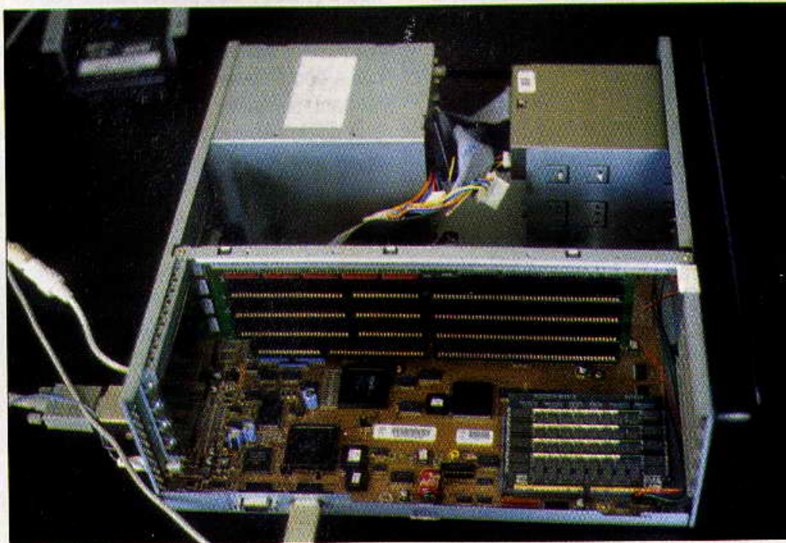
POINTS FORTS
- *Processeurs puissants*
- *Importantes possibilités d'extension*
- *Disquette compatible MS-DOS*

POINTS FAIBLES
- *Rapport qualité-prix inférieur aux PC*
- *Logithèque bureautique faible pour une machine pro*


Apydia: cet autre shoot'em up sur Amiga est original à plus d'un titre. Il est superbement réalisé, mais certains préféreront toutefois l'ambiance de Project X.

DEUXIEME ROUND : LE 1200 FACE AUX CONSOLES 16 BITS

Les consoles 16 bits grand public (Megadrive et Super Nintendo) sont devenues les reines inégalées des jeux d'action. Elles offrent actuellement les meilleurs jeux de combat, de plates-formes ou de shoot'em up. Leur succès leur a même valu quelques intrusions plus ou moins heureuses dans le domaine des jeux de rôle ou de stratégie. A l'achat les consoles sont beaucoup plus "économiques" : 700 à 1 000 F, à comparer aux 2 500 F environ qu'il faut débourser pour l'achat d'un 1200. Mais, à l'usage, le rapport s'inverse. Alors que la majorité des prix des jeux Amiga oscille entre 200 et 300 F, les jeux console coûtent couramment 400 F, voire même jusqu'à 700 F pour les dernières nouveautés en import.
La ludothèque de l'Amiga est d'une toute autre ampleur aussi (plusieurs milliers de titres).
Les améliorations du 1200 (processeur plus puissant, mode 256 couleurs), encore peu exploitées, lui permettent en théorie de lutter à armes égales avec les consoles 16 bits, certes plus riches en coprocesseurs mais au processeur principal beaucoup moins performant.


Amiga 4000: le nouveau haut de gamme de Commodore vous révèle ses dessous: un processeur Motorola 68030 à 25 MHz constitue le cœur de la bête.

JUGEMENT DE L'ARBITRE
Si les consoles l'emportent à l'achat et dans le domaine des jeux de combat et de plates-formes, la ludothèque Amiga dispose aussi de bons titres dans ces genres et est d'une toute autre ampleur. Il s'agit en outre d'un véritable ordinateur, capable de faire bien d'autres choses.

TROISIEME ROUND : LE 1200 FACE AU MAC

Grâce à sa gamme Performa, Apple a cassé sa politique de prix élitiste pour devenir accessible à un plus grand nombre. Pour 7 000 F environ, on peut ainsi acquérir un Performa 400 avec disque dur et écran couleur. Mais même si les jeux se multiplient sur cette plate-forme, le Mac accuse tout de même un retard considérable dans ce domaine. La ludothèque est encore peu riche et les jeux d'action sont gravement handicapé par l'absence quasi totale de manette de jeu. D'autre part, les jeux Mac nécessitent le plus souvent des configurations puissantes pour tourner correctement, le Performa 400 constituant quasiment la limite inférieure à ne pas franchir.

JUGEMENT DE L'ARBITRE
En dépit de quelques bons titres et de la chute de prix des Mac couleur, l'Amiga 1200 l'emporte largement sur le Mac, tant en prix d'achat de la machine qu'en gamme ludique.

QUATRIEME ROUND : LE 1200 FACE AUX ATARI

Il fut un temps où la bataille faisait rage entre les tenants de l'Atari ST et les défenseurs de l'Amiga 500. Ce temps est désormais révolu. L'Amiga 1200 dispose de capacités qui font défaut au STE, dans pratiquement tous les compartiments. Le Falcon est un tout autre adversaire, supérieur en matière de puissance processeur et de capacités sonores. Mais il fait preuve aussi de faiblesses certaines face au 1200. Tout d'abord son prix, deux à trois fois supérieur. Ensuite sa gamme logiciel : les jeux spécifiques Falcon se comptent toujours sur les doigts d'une main et sa compatibilité avec la ludothèque ST est loin d'être parfaite.

JUGEMENT DE L'ARBITRE
Face à la gamme Atari, le 1200 l'emporte très largement par ses capacités, sa ludothèque ou son prix.

Résultats du match

Avec le 1200, Commodore détient une excellente machine grand public, aux capacités remises au goût du jour tout en restant compatible avec la ludothèque Amiga. Elle s'adresse en priorité à ceux qui veulent jouer à des jeux variés ou aborder des domaines plus créatifs, sans pour autant se ruiner. ◆



Machine prometteuse, le Falcon ne connaît qu'un succès mitigé auprès des éditeurs.

FALCON AMIGA

• DUEL •

Pendant de nombreuses années, partisans de l'Atari STF/STE et passionnés de l'Amiga 500 se sont livré un duel acharné. Commodore avec l'Amiga 1200 et Atari avec le Falcon 030 sont à même de reprendre la lutte. Qui va l'emporter dans ce match des machines 32 bits ?

Première épreuve : claviers et connectique

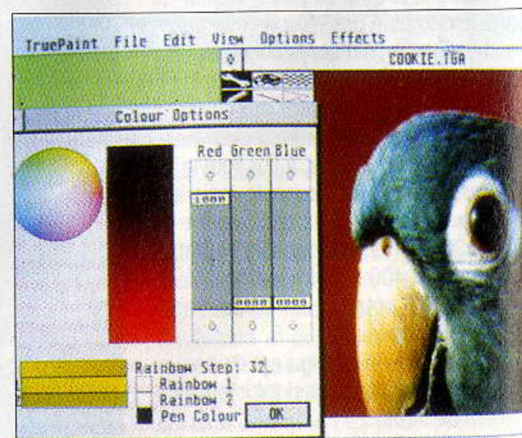
Les deux ordinateurs reprennent le boîtier compact de leurs aînés et sont de ce fait assez similaires. L'alimentation externe de l'Amiga 1200 est moins pratique que l'alimentation interne du Falcon. En revanche, le clavier de l'Amiga 1200, au toucher quasi-professionnel, est autrement plus agréable que le clavier mou et peu franc du Falcon. Question ports d'entrées/sorties, les deux machines sont bien pourvues. La palme revient toutefois au Falcon, plus riche dans ce domaine. Il propose des ports SCSI, réseau, DSP, MIDI, analogique/numérique et prise micro, alors que l'Amiga 1200 ne peut opposer que son port PCM-CIA (format carte de crédit). En ce qui concerne le lecteur de disquette, nouvel avantage au Falcon grâce à son lecteur haute densité au format directement compatible MS-DOS.

RESULTAT
Dans ce domaine, le Falcon l'emporte par la richesse de ses interfaces, son lecteur HD MS-DOS et son alimentation intégrée. Il ne reste à l'Amiga 1200 que son clavier bien meilleur.

Deuxième épreuve : la fiche technique

En ce qui concerne les processeurs, le Falcon l'emporte une nouvelle fois. L'Amiga offre certes un 68020 à 14 MHz, ce qui n'est pas si mal, mais le Falcon va beaucoup plus loin, combinant un 68030 à 16 MHz et un DSP. Plus qu'un simple coprocesseur, ce DSP (Digital Signal Processor) peut devenir le processeur principal pour certaines applications graphiques et sonores, grâce la richesse de ses instructions, son traitement en parallèle et sa mémoire dédiée de 96 Ko.
Le système d'exploitation a aussi son importance. Dans ce domaine, les deux machines se retrouvent pratiquement à égalité, chacune avec ses avantages spécifiques. Le Workbench 3.0 sur disquette de l'Amiga 1200 est autrement plus performant que les versions antérieures. Outre une gestion beaucoup plus complète (évitant un recours trop fréquent au CLI, l'interface texte à la manière du MS-DOS), il apporte un bureau en 256 couleurs, des paramétrages plus étendus, une gestion multilingue et des polices vectorielles. La gestion multitâche peut enfin s'exprimer librement grâce à la puissance du processeur et à l'augmentation de la mémoire accessible par les coprocesseurs vidéos et sonores. Le Falcon pour sa part bénéficie de deux systèmes d'exploitation. Le TOS 4.0 en ROM offre, lui aussi, un bureau en 256 couleurs, le choix du langage et les polices vectorielles, ainsi que quelques options originale : boîtes d'alertes déplaçables, menus en cascade, menus déroulants au sein d'une boîte, raccourcis clavier pour un grand nombre de commandes. En contrepartie, il est monotâche. C'est là qu'intervient le MultiTOS, livré sur disquette. Il apporte la gestion multitâche préemptive (le blocage d'une application ne bloque pas les autres en théorie) avec adaptation automatique des priorités (un programme ne peut pas monopoliser le temps processeur).
Les capacités graphiques des deux machines se tiennent. Toutes deux peuvent utiliser écran Peritel et moniteur VGA/SVGA. La résolution maximale théorique de l'Amiga 1200 est supérieure (1 280 x 960 pixels contre 768 x 480 pixels pour le Falcon), mais les résolutions "utiles" (sans moniteur spécial à double balayage ou clignotement fatigant) similaires. La palette de l'Amiga 1200 est plus étendue : 16 millions de couleurs contre 262 144 couleurs pour le Falcon. Les deux machines accèdent au SVGA (640 x 480 en 256 couleurs) et permettent d'aller plus loin en terme de nuances. Atari a opté pour un mode True Color 16 bits (65 536 couleurs simultanées sans conflit), tandis que Commodore pour sa part mise sur un mode HAM étendu : 262 144 couleurs simultanées, mais avec petit conflit de proximité et grosse consommation de temps machine.
Coté son, les choses sont bien différentes selon que l'on envisage le son de synthèse ou le son numérique. Le générateur de son utilisé pour le Falcon est l'antique Yamaha déjà en vigueur sur le ST et même sur le CPC avant lui. Les possibilités sont limitées et les sons produits métalliques et grésillants. Le générateur de l'Amiga 1200 est d'une toute autre classe, fournissant des sons mélodieux. Le rapport de force s'inverse complètement lorsque l'on touche aux sons digitalisés (échantillons) de plus en plus utilisés dans les jeux. Si la puce sonore de l'Amiga 1200 est capable de gérer les sons digitalisés, ses capacités la limitent aux échantillons 8 bits, échantillonnés avec une fréquence maximale de 28 kHz. Grâce à son DSP, le Falcon fait beaucoup mieux : échantillonnage sur 16 bits stéréo, jusqu'à une fréquence de 50 kHz, soit une qualité supérieure aux normes CD audio et DAT.

RESULTAT
Si les capacités graphiques et la qualité du système d'exploitation se tiennent, des différences se font jour pour le reste. Le Falcon est mieux pourvu coté processeur et pour les sons échantillonnés, tandis que l'Amiga 1200 reprend le dessus pour les sons de synthèse.



Falcon : de superbes images en True Color.

030 VS 1200

FALCON 030 : FICHE SIGNALETIQUE

Microprocesseurs :	*Motorola 68030 (32 bits) cadencé à 16 MHz + DSP Motorola 56001 cadencé à 32 MHz*
Mémoire morte :	*512 Ko*
Mémoire vive :	*1 ou 4 Mo (extensible à 14 Mo par mini-carte interne)*
Systèmes d'exploitation :	*TOS 4.0 en ROM (interface graphique monotâche); Multi-TOS sur disquette (interface graphique multitâche)*
Capacités graphiques :	*résolution de 320 x 200 à 768 x 480 pixels en 256 couleurs parmi 262 144 nuances. Mode True Color 16 bits (65 536 couleurs)*
Capacités sonores :	*3 voies + canal "bruits" ; échantillonnage : 2 canaux DMA 8 bits stéréo PCM ; sous DSP : 8 canaux DMA 16 bits PCM.*
Sortie vidéo :	*Peritel + moniteur VGA/SVGA*
Sortie son :	*Peritel + chaîne Hi-Fi*
Ports d'extension :	*Souris, joystick (format Atari + format étendu analogique/numérique), parallèle, série, SCSI, réseau (LocalTalk), DSP, MIDI (IN et OUT/THRU), cartouche (limité à 128 Ko), casque et micro.*
Lecteur de disquette :	*3"1/2 HD 1,44 Mo (100% compatible MS-DOS)*
Disque dur interne :	*en option, format IDE 2"1/2*
Constructeur :	*Atari Corp.*
Prix :	*5 000 F environ pour la version 4 Mo sans disque dur ; près de 10 000 F pour la version complète : 14 Mo de RAM et disque dur interne de 64 Mo.*

POINTS FORTS

- *Bonne puissance*
- *Systèmes d'exploitation performants*
- *Excellentes capacités graphiques et surtout sonores*

POINTS FAIBLES

- *Mauvaise compatibilité avec les programmes ST*
- *Peu de nouveaux titres*
- *Machine trop chère pour le grand public*



Amiga 1200 : avec 256 000 couleurs, le mode HAM8 offre un rendu photographique.

Troisième épreuve : la logithèque

Quelles que soient ses capacités théoriques, un ordinateur ne vaut finalement que par la qualité des programmes qui lui sont dédiés. Nous allons commencer par analyser le domaine du jeu qui nous intéresse en premier chef, mais aussi envisager le cas des logiciels de "création personnelle" (logiciels graphique, sonore, programmation). Dans le domaine du jeu, l'Amiga 1200 écrase tout simplement son adversaire. Il bénéficie en effet de la quasi-totalité de la ludothèque Amiga, la compatibilité étant excellente. De plus, les jeux sur Amiga 500 étaient dans la grande majorité des cas de qualité supérieure à leurs équivalents sur Atari ST, du fait de meilleures capacités graphiques et sonores. En outre, il existe déjà un certain nombre de programmes exploitant les nouvelles capacités de l'Amiga 1200 (processeur plus rapide et surtout mode 256 couleurs). On peut ainsi citer Zool, Robocod ou encore Pinball Fantasies. La tendance devrait s'accentuer encore avec la disparition de l'Amiga 600 et la sortie de l'Amiga CD32, console architecturée autour d'une carte Amiga 1200. Le Falcon est moins bien placé dans ce domaine. D'une part, sa compatibilité avec les jeux de la gamme ST reste moyenne. Différentes raisons peuvent être invoquées pour ce problème : nouveau lecteur HD 1,44 Mo, nouveau TOS, architecture différente, etc. Quelques astuces et quelques logiciels du domaine public (Backward en particulier) permettent d'améliorer cette compatibilité, sans qu'elle ne dépasse toutefois 60%. D'autres part, la sortie de nouveaux logiciels ST et plus encore Falcon se fait rare. Les quelques logiciels de jeu dédiés au Falcon (Transartica ou Ishar par exemple) sont encore loin d'utiliser pleinement les capacités de la machine, en particulier dans le domaine du son, où le DSP devrait faire des merveilles. Dans le domaine de la création personnelle, les choses sont déjà plus équilibrées. En ce qui concerne la MAO (Musique Assistée par Ordinateur), le Falcon bénéficie de l'engouement des musiciens pour la gamme ST (principalement grâce aux prises MIDI intégrées). Cubase, le séquenceur culte de Steinberg, dispose désormais d'une version spécifique Falcon. Les "magnétophones numériques" multipistes fleurissent, le plus souvent d'origine allemande. Sans le moindre élément hard, ils permettent l'enregistrement sur 2 pistes et l'écoute sur 6 pistes, en "direct-to-disc" (les échantillons sont sauvegardés et lus directement depuis le disque dur, ce qui permet d'augmenter de manière importante la durée des enregistrements). Des projets encore plus ambitieux ont vu le jour, faisant cette fois appel à une carte : magnétophone numérique 8 pistes (enregistrement et lecture) en "direct-to-disc". L'Amiga 1200 reste dans la course en MAO, sans toutefois pouvoir prétendre aux mêmes performances. Dans le domaine de l'image, l'Amiga 1200 reprend le dessus. Il dispose d'outils performants pour la création graphique bitmap ou vectorielle (Deluxe Paint IV, Real 3D ou Painter 3D...), le traitement d'image, la desktop video et l'animation en général. Le Falcon pour sa part n'est surtout présent que dans le domaine du traitement des images, avec des programmes génériques fonctionnant sur toute la gamme Atari mais utilisant aussi les capacités graphiques propres du Falcon. Enfin, pour la programmation, les deux machines se tiennent à peu près à égalité. Le Falcon dispose de l'excellent GFA Basic, du Basic Hisoft, du C Hisoft ou de l'assembleur Devpak 3. En revanche, le STOS et ses différents modules refusent de fonctionner. L'Amiga 1200 peut faire tourner l'AMOS et ses extensions, Basic d'un excellent niveau, ainsi que divers C et Assembleurs.

RESULTAT
L'Amiga 1200 l'emporte par sa suprématie dans le domaine du jeu et de la création graphique. Le Falcon n'a guère que la MAO pour se rattraper.

Résultat du match

Entre les deux machines, nous ne pouvons que conseiller l'Amiga 1200, d'un prix plus attractif et qui dispose d'une vaste logithèque, au taux de renouvellement correct. Le Falcon, en dépit de capacités supérieures, est à réserver aux bidouilleurs ou aux passionnés de MAO, qui trouveront une machine à leur mesure.

QUE REPONDRE AUX DETRACTEURS DU ST ?

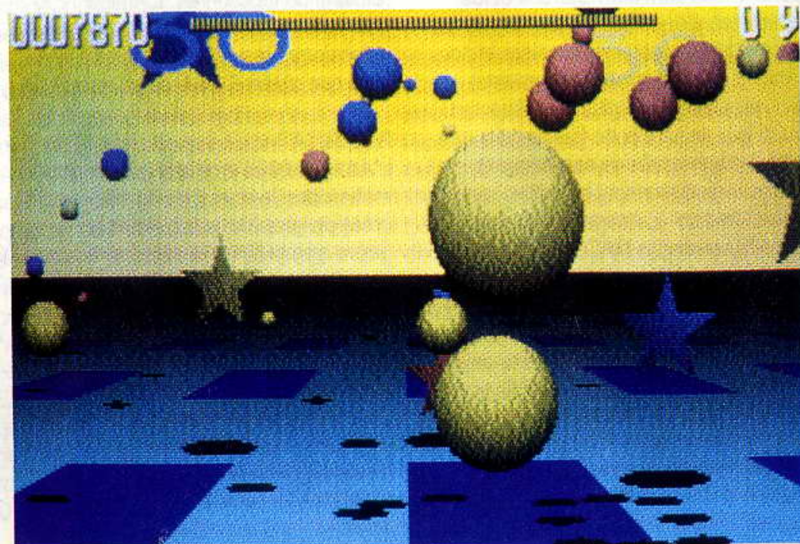
• ARGUMENTS •

Dans le courrier que nous recevons à Tilt, nous avons souvent l'impression que les possesseurs de ST ont honte de leur machine et n'osent plus parler micro de peur de passer pour ringards. Alors, pour ceux-là, nous avons préparé une petite liste de réponses bien senties qui leur permettra de retrouver confiance dans leur bon vieil Atari.



"L'Atari STE est une machine dépassée"

Même s'il ne peut pas prétendre être à la pointe du progrès actuel, l'Atari STE n'est pas pour autant un ordinateur vieillot. Son cœur est constitué d'un Motorola 68000, processeur 16-32 bits présent dans un grand nombre d'ordinateurs ou de consoles : Amiga 600, Mac Classic, Megadrive ou encore Neo Geo. Les 512 Ko de mémoire fournis avec la machine suffisent dans un très grand nombre d'applications. Il est d'ailleurs possible de gonfler cette mémoire de manière facile et économique à l'aide de barrettes SIMM de 256 Ko ou de 1 Mo, très communes.



Vaxine : ce shoot'em up très original avait étonné à sa sortie par ses qualités de réalisation. Le ray tracing permet un excellent rendu de relief, l'animation est l'une des plus rapide sur cette machine : les capacités graphiques du STE sont toutes utilisées.

"Le système d'exploitation est médiocre"

Certes, le TOS 1.6 (en ROM, ce qui évite de prendre inutilement de la place en mémoire vive) est moins puissant que Windows 3.1 du PC ou le système 7 du Mac. Il n'en reste pas moins très agréable et suffisant dans la grande majorité des cas. Il offre une interface graphique pratique (fenêtres, menus déroulants, souris) et surtout très naturelle, avec de bonnes possibilités de paramétrages (choix du tri, de la représentation des fichiers, de la taille et de la position des fenêtres). Cette interface est autrement plus rapide que les mêmes Windows 3.1 ou System 7 tournant sur des configurations peu puissantes. Le seul reproche justifié que l'on puisse lui faire concerne son esthétique : icônes classiques et peu de couleurs.

"Graphiquement, on croirait un vieux 8 bits"

C'est pousser le bouchon un peu loin. Certes, certains 8 bits disposaient bien de capacités graphiques supérieures (MSX 2 avec son mode 256 couleurs), mais au prix d'une gestion acrobatique. Si les 16 couleurs de la basse résolution peuvent sembler un peu limitées pour les jeux actuels, il faut savoir que l'on peut dépasser cette limite en programmant des changements de palette. Ce procédé est largement mis à profit dans les démos mais aussi



Si les PC sont actuellement les machines de prédilection pour les jeux d'aventure et les jeux de rôle, le STE n'en est pas pour autant démuni. Pour preuve dans le domaine de l'aventure, les Voyageurs du Temps (notre photo), Croisière pour un Cadavre, Opération Stealth et bien d'autres. En jeux de rôle, les passionnés pourront trembler dans Dungeon Master et sa suite, Chaos Strikes Back, Captive, Knightmare, etc.

dans certains programmes du commerce. On peut citer par exemple Spectrum 512, le programme de dessin, qui permet d'afficher des images en 512 couleurs, ou encore Vaxine, un shoot'em up original et délirant qui combinait 100 couleurs simultanées à un scrolling 3D dément.

"Deux moniteurs : un principe idiot"

Il est vrai qu'il faut en principe deux moniteurs différents pour afficher toutes les résolutions du STE : un moniteur couleur classique (ou un téléviseur) pour la basse et la moyenne résolution et un moniteur Atari monochrome dédié pour la haute résolution. Mais il existe aussi un argument positif. Le moniteur monochrome, de prix modeste, offre un grand confort d'utilisation pour un usage prolongé, grâce à sa bonne taille (12") et surtout une fréquence de rafraîchissement élevée (72 Hz). D'autre part, il est possible de tourner la difficulté, soit en optant pour une solution soft (de résultat modeste), soit en utilisant un moniteur VGA multifréquence.

"Le son est nul"

Impossible de le nier, le pauvre générateur son du STE n'est pas une merveille. S'il apparaissait de niveau sur un ordinateur comme le CPC, il semble franchement dépassé de nos jours. Mais il faut savoir que le STE dispose aussi d'un autre processeur, gérant les sons digitalisés sous DMA. La qualité n'a alors plus rien à envier aux autres ordinateurs. Le problème de place (les échantillons sont assez gourmands en mémoire) peut être réglé en grande partie en utilisant le principe du soundtracker, en vigueur sur Amiga depuis bien longtemps. De courts échantillons sonores sont pilotés par une "partition". Ce procédé fournit des bandes son d'excellente qualité pour un encombrement raisonnable. Epic a été le premier jeu à tirer parti du procédé sur ST, qui reste malheureusement trop rare dans les jeux.

"Le STE est une machine fermée"

Sans pouvoir prétendre aux même possibilités d'extension que les PC, le STE dispose déjà d'un éventail conséquent d'extensions. On peut lui adjoindre une imprimante (matricielle, jet d'encre ou laser, en connexion série ou parallèle), un second lecteur, un disque dur (DMA ou SCSI), un grand écran, un digitaliseur sonore ou vidéo, un scanner, un brûleur d'Eprom, un rack MIDI, une carte graphique performante, un genlock, un émulateur PC ou Mac et bien d'autres choses encore. A moins d'avoir des besoins très particuliers, on peut toujours trouver son bonheur.

"Il n'y a plus de nouveaux programmes"

S'il est vrai que le STE est un peu délaissé aujourd'hui par les éditeurs qui préfèrent se tourner vers d'autres machines (consoles et PC principalement), certains nouveaux titres sont tout de même adaptés sur cet ordinateur. On peut citer ainsi par exemple Zool, The Chaos Engine ou One Step Beyond. La production des freewares/sharewares et autres démos reste toujours bien vivante.
Il ne faudrait pas oublier non plus l'acquis de l'importante logithèque de l'Atari STE, capable de faire tourner la quasi-totalité des programmes dédiés aux premiers ST et STF. Tous les genres sont représentés avec d'excellents titres dans la plupart des cas. En matière de jeu de rôle, Dungeon Master n'est plus à présenter. Captive et Knightmare (Le Chevalier du Labyrinthe) valent aussi le détour. Sans oublier la saga d'Ultima, disponible jusqu'à l'épisode 6 sur cette machine. Les amateurs d'action/réflexion retrouveront avec plaisir les grands classiques du genre : l'indispensable Tetris et son excellente suite Welltris, mais aussi Klax ou Lemmings. Coté stratégie, le STE dispose d'une flopée d'excellents titres : Civilization, le maître du genre, mais aussi Utopia, Populous, Powermonger, Railroad Tycoon, Colonial Conquest, Full Metal Planet ou Tower of Babel. Les amateurs d'échecs pourront se tourner vers Chess Player 2175, capable de mettre à mal la majorité des joueurs. La rubrique aventure, moins riche que ses concurrents, dispose tout de même d'excellents titres, en français comme en anglais : la série des Explora, certaines adaptations des aventures Sierra, les grands succès Magnetic Scrolls (Guild of Thieves, Fish et autres), Operation Stealth, Croisière pour un Cadavre, Hound of Shadow, etc. Les simulateurs de vol (et apparentés) sont un peu à la traîne mais on trouve tout de même Falcon, F15 II, Epic ou Armourgeddon. Les amateurs de casse-briques trouveront leur bonheur avec les Arkanoïd ou Krypton Egg. Dans le domaine des plates-formes, l'indispensable Prince of Persia se bat aux cotés de Bubble Bobble, Rainbow Island, Gods ou Elf. Le sport n'est pas oublié non plus avec l'exceptionnel Vroom, Great Court, Kick Off, Leaderboard ou, dans un style bien différent, Speedball ou Shufflepuck Cafe. Restent enfin quelques shoot'em up (Silkworm, Starglider, Vaxine) et des jeux de genre mixte : Cadaver, Skweeks, Spindizzy Worlds, Joust, Barbarian. Cette liste n'est nullement exhaustive et il existe de nombreux autres titres intéressants. Comme vous le voyez, on peut trouver son bonheur dans la ludothèque Atari ST, même si certains programmes ne datent pas d'hier (Joust, l'un des plus vieux, remonte à 1985 !).
La "création personnelle" est tout aussi bien fournie. Coté programmation, le STE n'a rien à craindre avec le GFA Basic, STOS, le Basic 1000 D (un Basic français dédié aux maths) et les différents C, assembleurs, Pascal, Logo, Forth, Modula 2 et autres langages de programmation.
Les passionnés d'image se tourneront avec profit vers Degas Elite, Dali 4 ou Spectrum, tandis que la gamme Cyber leur fournira tous les outils nécessaires pour d'intéressantes créations 3D, fixes ou animées. En MAO (Musique Assistée par Ordinateur), le STE n'a plus rien à prouver avec des valeurs sûres telles que Cubase ou Notator. Enfin en bureautique, le Rédacteur 3 et 4 demeurent des programmes rarement égalés.

CONCLUSION
Si l'Atari STE n'a probablement plus un très grand avenir devant lui, son prix plancher, ses bonnes possibilités d'extensions et sa logithèque riche et variée peuvent attirer ceux qui veulent s'initier à l'informatique à moindre frais.

ATARI 520 STE : FICHE SIGNALETIQUE

Microprocesseur :	*Motorola 68000 (16 bits) cadencé à 8 MHz*
Mémoire morte :	*256 Ko*
Mémoire vive :	*512 Ko (extensibles à 4 Mo)*
Système d'exploitation :	*TOS 1.6 (interface graphique monotâche)*
Capacités graphiques :	*320 x 200 pixels en 16 couleurs jusqu'à 640 x 400 pixels en 2 couleurs. Palette de 4 096 couleurs.*
Capacités sonores :	*3 voies + bruit ; processeur son DMA complémentaire pour les sons digitalisés (en stéréo)*
Sortie vidéo :	*Péritel*
Sortie son :	*Péritel + chaîne Hi-Fi*
Ports d'extension :	*souris, joysticks (2 classiques au format Atari + 2 "évolués" avec convertisseur analogique/digital), interfaces parallèle et série, lecteur de disquette externe, disque dur, MIDI (In et Out).*
Lecteur de disquette :	*3"1/2 DD 720 Ko (format compatible MS-DOS)*
Constructeur :	*Atari Corp.*
Prix :	*1 000 F environ*

THE TERMINATOR
Rampage

- Découvrez la réalité virtuelle sur PC !
- Le 1er jeu plein écran en 3D avec rotations sur 360° !
- Une expérience digitale fascinante dans une succession de niveaux !

Bientôt disponible sur IBM PC 3.5 en version française

Los Angeles 2029 : Vous incarnez le Colonel John Connor. Vous luttez contre les forces de Skynet. Votre mission : éliminer la machine qui a détruit l'Homme et découvrir le secret de Skynet...

Distribué par :
UBI SOFT
28, rue Armand Carrel
93100 Montreuil

En vente dans les Fnac et les meilleurs points de vente

BETHESDA SOFTWORKS™









Total Eclipse est un shoot'em up d'une grande qualité graphique.

3DO :

• MULTIMEDIA •

La 3DO est enfin sortie aux Etats-Unis ! Depuis plusieurs mois, nous vous parlons de cette machine au concept révolutionnaire. Il est temps de savoir s'il faut commencer à mettre de l'argent de côté pour sa sortie en France. L'échéance est fixée à juin 1994.

Dans quelle famille placer la 3DO ?

Entre l'énorme poussée du PC et le grand nombre de consoles sur le marché, un créneau semble se créer : le multimédia. En effet, l'énorme limitation des jeux due aux problèmes de stockage peut être résolue par le CD. Ce support extrêmement fiable peut contenir jusqu'à 400 fois plus de données qu'une disquette 3"1/2 ! Cette capacité de stockage associée aux capacités d'une machine ultra perfectionnée correspond au concept de la 3DO. A cheval entre l'ordinateur et la console, le multimédia est à coup sûr l'évolution logique du monde micro. Il permet des prouesses techniques sans pour autant que l'utilisateur soit un habitué de la programmation. Le but est de rendre ce type de machines accessibles à tous. Le gros avantage de la 3DO par rapport aux autres projets ou machines existant (comme le CD-I) est de créer un standard. Ainsi, tous les constructeurs pourront créer leur propre machine sans licence particulière. De même, les éditeurs pourront mettre au point des jeux en toute liberté (cette fois, il sera nécessaire d'acquérir une licence). Pour le moment, trois machines différentes ont vu le jour aux Etats-Unis : les 3DO de Matsushita, AT&T et Sanyo. Dans les années 70, International Business Machine (IBM, pour les intimes) avait déjà compris l'intérêt de diffuser largement (et gratuitement) une idée nouvelle. Aussi créait-il le PC comme un standard, une machine fonctionnant autour d'un principe de compatibilité et d'évolutivité. Les éditeurs se ruèrent sur la documentation technique de ce nouvel ordinateur que le constructeur mettait gracieusement à leur disposition, à la différence de tous les autres qui faisaient chèrement payer ces renseignements. C'est avec ce genre de raisonnement qu'un constructeur ou une machine peut réellement



Le premier modèle de 3DO lancé par Panasonic. On peut supposer que, dans quelques mois, de nombreux autres constructeurs proposeront leur 3DO.

DERNIERE MINUTE !

Contrairement à ce qui est mentionné dans cet article, nous avons enfin eu la 3DO dans les mains ! Il s'agit du modèle Panasonic. Physiquement, il correspond à la maquette que nous avions vue au CES de Chicago. La manette de jeu est une sorte de joypad évolué qui permet de tout contrôler, notamment le volume de son, les sélections pour les CD audio ainsi que, bien sûr, le contrôle des jeux. Un port pour la deuxième manette est situé à l'avant du joypad et vous pouvez aussi connecter un casque audio en direct. Pour le moment, le câblage vers une télévision péritel n'est pas disponible, ce qui ne l'empêche évidemment pas de fonctionner (votre télé doit avoir une entrée vidéo synch). Nous avons testé Crash'n Burn, le jeu de voiture futuriste. Le résultat n'est pas décevant. Dans un décor 3D mappé de grande qualité, vous faites évoluer votre voiture sur un circuit, le but étant d'arriver le premier. De nombreuses armes montées sur votre véhicule vous aideront à éliminer toute difficulté ! Le scrolling est particulièrement bien réalisé et rapide. Une sorte de Comanche ultra-rapide et plus varié. Les routes peuvent être transparentes et certaines courbes ont une perspective étonnante. En somme, la 3DO démarre et n'est pas près de s'arrêter !

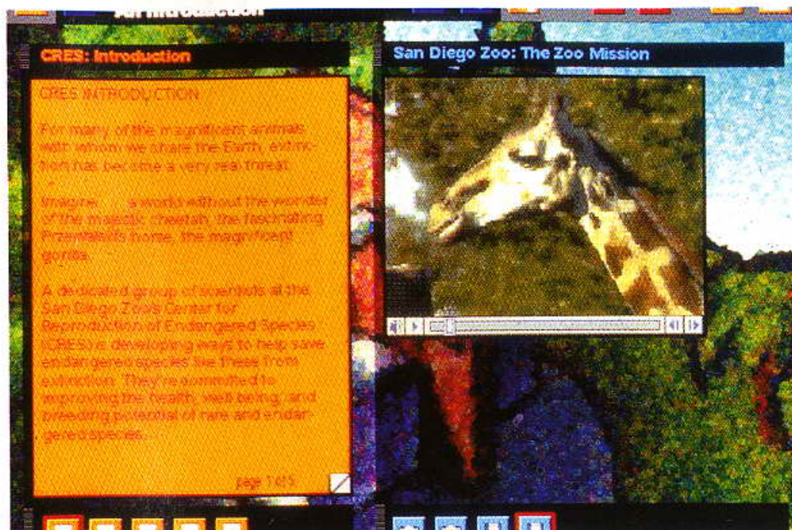


Crash'n Burn est une course de voiture futuriste impressionnante de vitesse et de rapidité. La preuve : nos testeurs se baissaient, tournaient la tête ou l'enfonçaient dans les épaules. C'est un signe qui ne trompe pas !

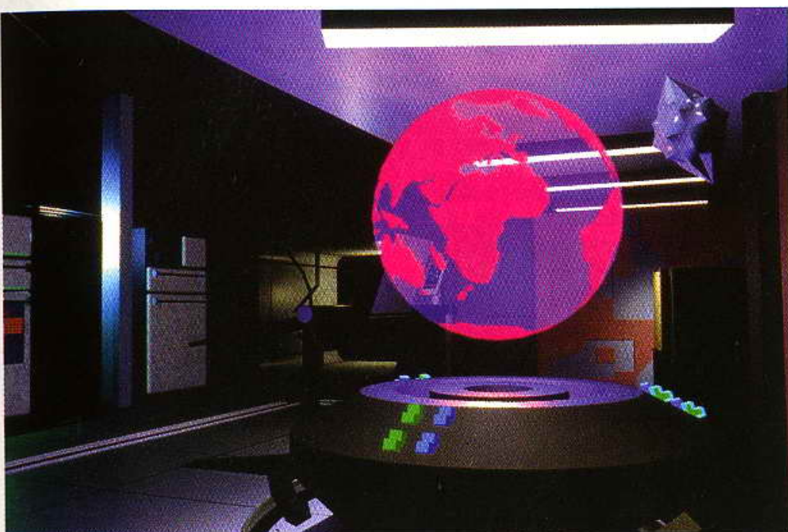
FAUT-IL L'ACHETER ?

CD-I ET 3DO : MEME COMBAT ?

Le multimédia interactif remplacera-t-il nos ordinateurs et nos consoles ? Il semble en tout cas que le futur nous réserve bien des surprises. Depuis la sortie du CD-I en France, ce genre de support a prouvé l'intérêt qu'il pouvait dégager. A la fois ergonomique et simple d'utilisation, le terrain d'utilisation de ces machines est très vaste : jeux, utilitaires, bibliothèques. Avec de telles capacités, elles nous rapprochent à grands pas de l'ère informatique de la domotique. Le concept de la 3DO est le même que celui du CD-I de Philips. Toutefois ce dernier a un peu tardé à être commercialisé et il semble qu'il n'offre pas de caractéristiques techniques suffisantes pour prétendre barrer la route à la 3DO.



Comme c'est le cas pour le CD-I, la 3DO met à votre disposition des banques de données. Ici, vous pouvez visiter le zoo de San Diego à domicile.



3D Adventures est un jeu d'aventure du genre de Spaceship Warlock ou de The Journeyman Project sur Mac-CD.

s'imposer sur le marché. Au bout du compte, c'est le consommateur qui en profite : l'unification et la standardification entretiennent la concurrence (il n'existe pas de système "propriétaire", chacun peut se lancer dans la course) et induisent des politiques de prix réalistes et des investissements en recherches et développements.
C'est le même pari que lance aujourd'hui la 3DO.

Tiendra-t-elle ses promesses ?

Depuis que le lancement du projet 3DO, la première constatation que l'on peut faire est qu'il tient ses promesses. Les échelons sont gravis un à un et dans les temps et les différentes sociétés associées au projet tiennent leurs engagements.
A ce propos, la 3DO Company arguait crânement que plusieurs dizaines d'éditeurs de jeux développaient sur la machine et qu'à sa sortie, de nombreux titres seraient disponibles. Forfanterie ou fantasme de constructeur trop enthousiaste ? Pas du tout ! Au CES de Chicago, nous avons déjà pu voir les écrans de certains softs et ce sont 300 jeux qui sont prévus pour 1994. Autre point positif, la détermination des éditeurs français à prendre en marche le train 3DO. Ils suivent de très près le projet et, dès qu'on les interroge à ce propos, ils sont non seulement au courant mais ils nous demandent même parfois de les tenir au courant de toute nouveauté.
Tout cela laisse penser que l'avenir de la 3DO est assuré.

Que se cache-t-il sous le capot ?

Ce qui ressort du discours autour de la 3DO, ce sont ses capacités techniques impressionnantes. Elle est construite autour d'une architecture 32 bits RISC et de deux coprocesseurs (graphique et sonore). Les séquences animées sont stockées et compressées au format MPEG et JPEG. Ce type de compression permet d'obtenir une image haute définition 16 millions de couleurs en 60 Ko !
Pour ce qui est de l'animation et du graphisme, la 3DO permet d'afficher simultanément 16 millions de couleurs en plein écran et de déplacer l'ensemble à raison de 32 millions de pixels par seconde.
C'est environ la puissance de dix PC 486 à 66 MHz réunis !
Les graphismes sont en plein écran et la vidéo est en temps réel (30 images par seconde — la norme américaine).
Pour éviter que le fonctionnement de l'ensemble ne soit ralenti par les accès CD, la 3DO est fournie avec un lecteur double vitesse.
Des connecteurs MIDI et vidéo sont aussi intégrés. Il est possible de lire des CD audio, vidéo et photo.
Bien évidemment, ces chiffres sont très impressionnants mais ils ne sont que théoriques.
A défaut d'avoir vu tourner une "vraie" 3DO, il faut espérer qu'elle tient ses promesses.



Patriiiick ! Eh oui, la 3DO vous permettra aussi de voir des concerts, films ou séries avec la qualité du CD-V.

Une 3DO pour quel usage?

Etant donné que la 3DO est vendue "nue" (en voilà des manières!) vous pouvez lui adjoindre de nombreux périphériques. Outre le joypad standard, un joystick, une souris et un trackball sont prévus. En fonction de l'application utilisée, vous pouvez donc optimiser le contrôle de la bête. Un clavier est aussi proposé pour pouvoir taper des textes. L'aspect programmation est pour le moment assez obscur (a priori, il n'est pas possible de programmer sur la 3DO). Pour l'aspect communication, un modem est adjoignable. Il servira à envoyer des données mais aussi à en recevoir. Notamment dans le cas d'une banque de données internationale de films qui vous permettra de télécharcher et de décompacter en temps réel vos chefs d'oeuvre préférés. Une vidéothèque universelle en quelque sorte! Citons aussi la carte mémoire pour la sauvegarde de données, les lunettes 3D haute technologie (polarisées) pour les images en relief. L'objectif recherché est de créer une machine accessible à tous et pour tous. Chacun s'en servira pour une application particulière: jeux, loisirs, banque de données, logiciels éducatifs, etc. Une sorte de machine futuriste et évolutive. Ses concepteurs se plaisent à imaginer que, dans les dix ans à venir, chaque foyer en sera équipé...



Parmi les trois 3DO disponibles pour le moment, celle de Sanyo est sans doute la plus esthétique. Le joypad style Megadrive affiche clairement la couleur : faire de la 3DO une machine de jeu.



Dracula Unleashed est l'un des tous premiers jeux PC a être adapté pour la 3DO.

Quels jeux?

Comme nous le citions plus haut, plus de 300 jeux sont prévus! Cela est principalement dû au fait que The 3DO Company met à disposition des centaines d'heures d'images vidéo de grands films (association avec leur partenaire Time Warner), incitant de nombreux éditeurs de jeux à s'investir dans cette affaire. Cela leur permet d'intégrer des images de films dans les jeux. Résultat: des firmes comme Electronic Arts croient à la 3DO et ont créé une section développement propre à la machine. Des jeux comme Demolition Man, Road Rash, Mad Dog McCree, Total Eclipse, Crash'n Burn, World-builders Inc. et 3D Adventures sont déjà disponibles aux Etats-Unis.

La 3DO: le standard de demain?

La 3DO semble se placer sur le marché des jeux vidéos comme l'un des futurs leaders. Son prix annoncé étant très abordable (aux environs de 5 000 F), on peut supposer qu'à la fin de 94, ce standard sera réellement implanté en Europe.

Il est cependant encore impossible de savoir quelle place elle se taillera dans les royaumes du PC et des consoles, qui disposent de l'atout essentiel d'occuper déjà le marché. Si son potentiel technique est exploité à fond, bien relayé par des éditeurs motivés et bien vendu par une politique de promotion agressive, la 3DO pourrait bien fonder une dynastie avec laquelle il faudra compter.

Les joueurs, eux, peuvent déjà compter leur argent pour se préparer à bondir lorsque la bête sera disponible. Même si elle n'accède pas au titre suprême de standard universel, la 3DO disposera de suffisamment d'atouts pour constituer, de toute manière, une acquisition sensée.

Noëlle Béronie

FAUDRA-T-IL METTRE NOS MICROS A LA POUBELLE?

Le temps des machines interactives et du support laser est venu. Après le CD-I de Philips, le Laseractive de Pioneer (voir encadré) et la 3DO, on commence à se demander qu'elle sera vraiment la machine du futur. Elles se suivent et se ressemblent et tous les journaux les annoncent comme révolutionnaires. Qu'en est-il réellement ? En fait, il est clair que les micros et les consoles seront remplacés par un support multimédia de ce type. Lequel ? Difficile à dire car ils ne sont pas suffisamment "costauds" pour prétendre à quoi que ce soit actuellement. Soit la logithèque est pauvre, soit les capacités techniques annoncées sont insuffisantes, soit les périphériques internes et externes sont inexistants. Tout laisse à penser que la machine la mieux positionnée est la 3DO. En effet, le regroupement de grosses sociétés comme Matsushita, Electronic Arts et MCA (entre autres) peut donner une structure très solide au développement de la machine. Tous les stades de développement sont réunis : étude et construction, apport de documents cinématographiques et de licences de films, programmation et application en logiciels (professionnels, éducatifs et jeux). Il ne manque que le réseau de distribution. Et celui-ci sera assuré par les propres constructeurs. Avec tous ces éléments, on peut supposer que la 3DO suivra une évolution solide, rapide et intéressante. Alors que cela serve d'exemple à tous car, pour une fois, les premiers à en profiter seront les clients, c'est-à-dire nous.

QUELS LOGICIELS

• MACINTOSH •

Depuis un an, la place du Macintosh dans l'univers du jeu a bien évolué. Si l'offre matérielle et logicielle a commencé à devenir intéressante en 1992, il a fallu attendre 93 pour que l'amateur de jeu soit pleinement comblé.

Petit rappel historique...

Il y a deux ans, acheter un Macintosh pour jouer était une démarche complètement saugrenue. Le Mac était une super machine mais bien trop chère pour la plupart des budgets et n'offrant que fort peu de jeux en comparaison de ce qui existait déjà sur les PC. A cette époque, le Macintosh était le Jaguar de la micro-informatique: on en rêvait en les regardant derrière les vitrines. Et puis sont arrivées les machines bas de gamme. Apple, entraînée dans le tourbillon de la récession économique, fut contrainte de changer sa stratégie et d'élargir son marché. Sans abandonner la fabrication de machines prestigieuses à des prix défiant toute concurrence, la firme de Cupertino lança une gamme de petits modèles pour (presque) toutes les bourses. Parallèlement, et pour le plus grand bonheur des joueurs, le nombre de logiciels ludiques commença à s'accroître. Enfin! Les éditeurs reconnaissaient le Macintosh comme une véritable plate-forme de jeu. Les deux premiers succès furent la sortie de SpaceShip Warlock, un superbe jeu d'aventure et, surtout, la présence d'un immense stand jeux pendant l'Apple Expo 92 (la grande réunion annuelle de tous les Applemaniaques). Neuf ans après sa sortie, le Mac était officiellement intronisé comme instrument ludique par son fabricant. Depuis, la tendance n'a fait que s'accélérer: multiplication des jeux, lancement de nouvelles machines couleur, succès du CD-ROM et baisse importante des prix. Aujourd'hui, le Mac n'a presque plus rien à envier aux PC (pour les consoles, c'est une autre histoire...). Certes, les versions de jeux n'ont pas toujours suivi la même cadence que sur les autres micros (par exemple Prince of Persia ou Indiana Jones) mais il faut reconnaître que le Mac est parti avec un sérieux retard. Alors, méfiez-vous de la tortue...

Quelle machine acheter?

Inutile de prendre un monstre cher et encombrant si vous l'employez essentiellement pour jouer. Néanmoins, il faut savoir que le système d'exploitation du Macintosh requiert un minimum de 2 Mo de RAM. Il faut donc au moins 4 Mo de RAM et un processeur suffisamment rapide pour ne pas s'endormir entre deux aventures d'Indiana Jones. Dans ce contexte, deux types de machines s'offrent à vous: celles qui sont au catalogue Apple et les occasions. La première catégorie regroupe des Mac à processeurs 68030 ou 68040, avec un écran couleur et un disque dur de 80 Mo minimum. Il s'agit du Classic couleur, de la gamme Performa, du LC III ou des Centris. Mais il ne faut pas négliger les occasions parmi lesquelles on trouve l'excellent Mac LC (processeur 68020) ou LC II, moins puissants que les nouveaux mais aussi moins chers.

Le cas du CD-ROM

Après plusieurs années de léthargie, le CD-ROM sort de l'anonymat pour envahir toutes les plates-formes informatiques. Le Mac n'y échappe pas même si, dans ce domaine, il fait figure de pionnier. En effet, ses qualités graphiques et l'arrivée de QuickTime ont entraîné une prolifération d'applications multimédia très gourmandes en mémoire. C'est tout naturellement les jeux qui ont bénéficié de ces améliorations technologiques et, depuis SpaceShip Warlock, on ne compte plus les CD-ROM ludiques.

Quelques conseils pour acheter

Il y a encore un an, Apple imposait ses prix à tous les revendeurs que ce soit pour la vente courante ou pour les promotions. Aujourd'hui, la situation a bien changé. En effet pour des raisons commerciales, les Macintosh sont vendus dans les grandes surfaces (FNAC, Auchan, Darty) et chez de nombreux revendeurs non exclusivement agréés. En conséquence, Apple ne donne plus que des prix indicatifs qui doivent vous servir de références pour démarcher. Car il n'est pas rare d'obtenir (selon les configurations) un rabais de 10 à 20 % sur le prix de départ. N'hésitez pas à marchander en ayant soin de vous faire préciser ce que contient exactement votre machine (surtout pour les opérations de bundle où l'on vend un package unité centrale + écran + logiciels divers). Enfin, profitez des promotions qui se déroulent quelques mois avant le lancement d'une nouvelle gamme de machines. C'est un excellent moyen d'acquérir du matériel neuf et très performant.

Les configurations

(les prix sont mis à titre indicatif)

1. LA CONFIGURATION MINIMUM

Macintosh Classic	
Couleur 4/80	*6 863 F HT*



La solution jeu la moins onéreuse, mais malheureusement pas la plus agréable.

Cette machine est l'entrée de gamme des Macintosh. C'est le dernier Mac intégré. Il possède un écran 9" couleur et un processeur 68030 à 16 MHz. Il est vendu avec un clavier standard et, bien sûr, la souris. Malgré un bon rapport qualité/prix, cette machine souffre d'un handicap pour jouer: la taille de son écran.

2. LA CONFIGURATION DE CONFORT

Mac LC III 4/80	
+ Moniteur 14"	*7 000 F HT*
PowerCD	*2 980 F HT*
Total	**9 980 F HT**



Des prix en baisse : profitez-en !

Les prix du LC III ont baissé de moitié en un an. Cette machine va sans doute disparaître en 1994 mais ses performances n'en demeurent pas moins très intéressantes pour jouer ou travailler. C'est un 68030 à 25 MHz pouvant gérer jusqu'à 32 768 couleurs avec le moniteur 14". Quant au PowerCD, il n'est pas très rapide mais il se branche sur le Mac (pour lire les CD-ROM), sur la télé (pour lire les CD-Photo) et sur la chaîne Hi-Fi (pour les CD audio).

3. LA CONFIGURATION DE LUXE

Macintosh	
Centris 610 8/230	*16 270 F HT*
Moniteur Couleur	*16"5 500 F HT*
Imprimante Personal	
Laser Writer 300	*4 500 F HT*
Total	**26 270 F HT**



Bon, d'accord, c'est très cher, mais le jeu en vaut vraiment la chandelle...

Comme vous l'aurez compris, il est difficile de réserver le Macintosh exclusivement au jeu. Il vous servira également pour une gestion personnelle ou pour des applications professionnelles (graphisme, bureautique...). Si vous en ressentez le besoin (et que vous en avez les moyens), voici une configuration pour jouer et pour travailler très confortablement. Le Centris 610 possède un processeur 68040 à 20 MHz et un lecteur de CD-ROM intégré. Ajoutons, pour compléter la panoplie, le moniteur 16" et la nouvelle imprimante Laser d'Apple.

Quels sont les jeux?

Parti de rien ou presque (Tetris, ShufflePuck), le Macintosh dispose aujourd'hui d'une logithèque respectable. On trouve dorénavant, mais avec quelques mois de retard, la plupart des titres disponibles sur PC ou

POUR QUEL MAC ?

sur Atari (Monkey Island, Indiana Jones, bientôt Alone in the Dark). En effet, les éditeurs sur autres micros (Electronics Arts, LucasFilms) n'hésitent plus à investir dans le Macintosh puisque le marché s'avère rentable. Mais il y a également de plus en plus d'éditeurs qui se consacrent exclusivement au Macintosh. C'est le cas d'une petite société française, Kalisto, déja auteur de nombreux casse-tête comme S.C.OUT, Diabolo ou, dernièrement, Breakline mais aussi des fabricants de CD-ROM qui ont choisi le Mac comme unique support de diffusion. C'est pourquoi, après le boom de 1993, l'année 94 s'annonce riche et passionnante.

Bientôt dans votre logithèque

Voici un panorama (non exhaustif) des titres parus en 1993:

aventure galactique. A noter que l'éditeur vient de commercialiser une nouvelle version encore plus complète.
Editeur: Delta Tao
Distributeur: Upgrade
Prix: E

• KING'S QUEST VI
Nouvel épisode de l'un des plus célèbres jeux d'aventure sur micro. Partez avec le prince Alexander à la découverte du pays des Iles Vertes. Mais attention aux pièges que vous tendent vos ennemis. Attention aussi à la taille du logiciel: 25 Mo!
Editeur: Sierra
Distributeur: Ubi Soft
Prix: D

• MONKEY ISLAND II
Deuxième épisode pour les aventures de notre corsaire, Guybrush Treepwood. Avec lui, vous allez tenter de découvrir le fabuleux trésor de l'île de Scabb mais attention danger... Très bons effets graphiques et sonores même si l'on regrette l'absence d'une version française.
Editeur: Lucasfilm Games
Distributeur: UbiSoft
Prix: D



Breakline est conçu par Kalisto, l'excellent éditeur bordelais de S.C.Out sur PC.



Le Mac sait aussi jouer sur CD-ROM. La preuve : le magnifique Journeyman Project.

• THE JOURNEYMAN PROJECT
A tout seigneur, tout honneur. Ce superbe CD-ROM d'aventure intergalactique est le digne successeur de SpaceShip Warlock. A vous de rétablir l'équilibre espace-temps perturbé par un sabotage. Une mission dangereuse et pleine de rebondissements attend les héros.
Editeur: Presto Studios
Distributeur: Euro-CD
Prix: F

• SPACEWARD HO!
SpaceWard Ho! est un mélange de wargames et de jeu de réflexion qui vous entraîne dans une excellente

• IRON HELIX
Dans la lignée de SpaceShip et de JourneyMan, voici Iron Helix, un CD-ROM d'aventures spatiales doté de superbes animations QuickTime. Il vous faudra stopper un vaisseau ravagé par un cataclysme et qui menace de s'écraser.
Editeur: Spectrum Holobyte
Distributeur: Euro-CD
Prix: G

• CIVILIZATION
Voici sur Mac ce superbe logiciel de simulation qui a déjà connu une très belle carrière sur PC. Devenez les maîtres du monde en le créant de bout en bout. De la construction du premier village aux grandes découvertes scientifiques, vous êtes parti pour une aventure de plusieurs jours.
Editeur: Microprose
Distributeur: Ubi Soft
Prix: E

• EIGHT BALL DELUXE
Après Tristan, voici Eight Ball Deluxe, un flipper électronique d'une redoutable efficacité. Excellente réalisation sonore et graphique.
Editeur: Colorado/Amtex
Distributeur: Ubi Soft
Prix: D

• BREAKLINE
Petit dernier de l'éditeur bordelais Kalisto, Breakline est un casse-briques démoniaque qui vous demandera réflexe et agilité: attaquez la forteresse et débarrassez la planète de son méchant seigneur. Un bon scénario qui nage dans un univers graphique et sonore d'excellente qualité.
Editeur: Kalisto
Distributeur: Mindscape
Prix: C

• ANOTHER WORLD
Découpé en plans cinématographiques, Another World est un jeu d'aventures qui consiste à sortir le héros d'un monde étrange peuplé d'humanoïdes pas très sympas. Un des grands classiques des jeux sur micros.
Editeur & Distributeur: Delphine Software
Prix: D

• INDIANA JONES AND THE FATES OF ATLANTIS
Avec plusieurs mois de retard sur les autres micros, Indy 4 tourne désormais sur Macintosh. Partez avec le célèbre archéologue à la recherche de l'Atlantide. Les énigmes qui vous en séparent ne sont pas toujours très simples à résoudre.
Editeur: LucasArts Entertainment
Distributeur: Ubi Soft
Prix: D

• THE LEGEND OF KYRANDIA
Entièrement traduit en français, ce jeu d'aventure n'offre pas un scénario très original mais ses qualités graphiques et sonores séduiront les plus réticents. Prince, fées et magiciens sont les protagonistes d'une histoire qui requiert réflexion et courage.
Editeur: Westwood Studios
Distributeur: Virgin Games
Prix: D

Catherine Cornu



The Legend of Kyrandia bénéficie de superbes graphismes en version Mac.



CD-ROM

• HARDWARE •

Le disque laser a transformé le monde de la musique. Il est également en train de succiter une révolution dans l'univers de l'informatique et les joueurs ne peuvent plus ignorer le CD-ROM, support de tous les jeux de demain. Un dossier pour faire le point sur une petite galette argentée en passe de devenir indispensable.

Qu'est-ce qu'un CD-ROM

Le CD-ROM n'est rien d'autre que l'adaptation à l'informatique du fameux CD audio. Il se présente donc de manière similaire comme un disque laser irisé. Sa taille (12 cm) reste aussi identique à celle des CD audio classiques.
En ce qui concerne le lecteur lui-même, il ne se différencie pas non plus de manière fondamentale des lecteurs CD audio des chaînes Hi-Fi ou des baladeurs CD.
Le CD-ROM est la transposition dans l'univers informatique du CD audio, dont il reprend l'aspect et un grand nombre de caractéristiques.

Avantages et inconvénients du support CD-ROM ?

Contrairement à la disquette et au disque dur, le CD-ROM est un support à lecture exclusive, sur lequel il n'est donc pas possible d'écrire. Il existe certes des appareils spéciaux qui permettent d'écrire sur un CD-ROM vierge ou de compléter son remplissage. Mais ces machines dépassent de beaucoup le cadre de notre article.
Les CD-ROM dit réinscriptibles sont en fait basés sur une technologie différente : le magnéto-optique. Cette technique utilise une tête magnétique pour écrire les informations binaires de manière particulière (changement d'orientation de particules métalliques), la disposition de ces particules étant ensuite analysée par un faisceau laser lors de la lecture.
S'il ne peut être écrit, le CD-ROM dispose en revanche d'un avantage considérable. Sous une taille réduite, il offre une capacité de stockage impressionnante : 640 Mo en standard, soit l'équivalent de 444 disquettes 3"1/2 HD ! Contrairement à



La grande capacité de stockage du CD-ROM permet de constituer des catalogues d'images en haute résolution impressionnants. Cette jeune Hawaïenne qui laisse les vagues du Pacifique caresser son joli corps doré est tout de même plus agréable à regarder que le dernier tableur hyper-sophistiqué, non ?

LES DIFFERENTS FORMATS CD-ROM

A coté du format CD-ROM "standard" dédié au PC et au Mac, il existe de nombreux formats dérivés avec lesquels le CD-ROM peut être plus ou moins compatible.

• LE CDI
Le CDI ou Compact Disc Interactif est le nouveau format lancé par Philips pour sa machine multimédia grand public. Si elle n'a pas le succès escompté au départ, elle commence à se doter d'excellents titres dans le domaine du jeu ou de la culture générale.

• LE CDTV
Première machine multimédia de Commodore, architecturée autour d'un Amiga 500 et d'un lecteur CD simple vitesse, le CDTV n'a jamais connu qu'un succès d'estime. Son positionnement ambigu, à mi-chemin entre la micro-informatique et le loisir grand public, a gêné son essor. Commodore a d'ailleurs annoncé son arrêt officiel pour se consacrer à sa nouvelle console multimédia, l'Amiga CD32.

• LE CD+G
Le CD+G est un CD audio amélioré capable d'afficher (lentement) une image ou de faire défiler le texte des paroles pendant une chanson. S'il ouvre la porte au karaoke ou à la traduction simultanée des paroles, il est bien mal diffusé en France.

• PHOTO CD
Ce format, défini par Kodak, permet de stocker jusqu'à 100 photos très haute définition sur un CD. Ce CD, pouvant être enregistré en plusieurs fois, est appelé multicession.

• VIDEO CD
Nouveau format mondial pour la vidéo numérique plein écran, récemment ratifié par Philips, Commodore, Sony, JVC, Matsushita et Paramount Home Video. Ce format utilisera la norme de compression MPEG 2 pour offrir 72 minutes de vidéo digitale sur un CD de 12 cm.

QU'APPORTE-T-IL ?



Wild Places : une visite en images des plus beaux sites naturels du monde entier avec, à la clef, un accompagnement musical de circonstance. Pour tous les écologistes qui veulent prendre un bon bol d'air pur.

L'HISTOIRE DU CD-ROM

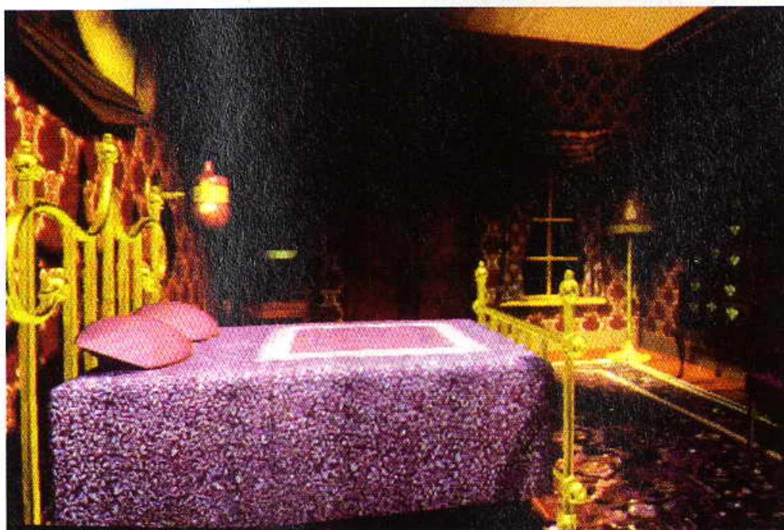
Le CD-ROM est dérivé du CD audio. Ce support audio a été introduit par Philips en 1982 et réglementé par un "Livre Rouge" de spécifications établies conjointement par le japonais Sony et le hollandais Philips. Il est devenu depuis lors un standard incontournable. Le CD audio utilisant une méthode informatique (codage binaire) pour stocker les sons, sa conversion à la micro devait survenir tôt ou tard. C'est ce qui s'est passé en 1986, date de sortie du premier lecteur de CD-ROM, la définition des normes n'intervenant qu'en février 1987.
La capacité "standard" de 640 Mo des CD-ROM provient d'une anecdote devenue quasiment légendaire. Lors de l'établissement du Livre Rouge des spécifications, Akio Morita, le patron de Sony, a décidé que le CD audio serait destiné à écouter les morceaux classiques les plus connus. L'équipe de Sony, en effectuant différents sondages, apprit ainsi que l'œuvre classique la plus renommée à l'époque au Japon était la 9ème symphonie de Beethoven, qui dure environ 72 minutes. Les ingénieurs de Philips décidèrent de porter cette durée maximale à 74 minutes pour plus de sécurité. Et ces 74 minutes de musique correspondent à 640 Mo de données informatiques

ce que l'on pourrait imaginer, son prix de revient reste au plancher: 5 F par CD pour des quantités suffisantes. Cela est dû à la fois à la "matière première" peu coûteuse comme aux grandes facilités de duplication industrielle (les chaînes de production sont identiques à celles des CD audio, parfaitement rentabilisées).
Le CD-ROM souffre cependant d'un "défaut" dû à sa nature (voir encadré: Comment ça marche?): il est beaucoup plus lent qu'un disque dur. Cette lenteur ne se traduit pas tellement au niveau du transfert des données (5 fois moins en moyenne qu'un disque dur IDE pour un lecteur simple vitesse) que du temps d'accès, 20 fois plus long!

Conclusion
Si le CD-ROM est un support assez lent, qui ne peut être réécrit de surcroît, il offre en revanche une capacité de stockage faramineuse pour un prix dérisoire.

Que peut-on en attendre pour le jeu?

En dépit de ses inconvénients, le CD-ROM constitue un support de choix pour les jeux actuels. Ses avantages sont multiples.
D'une part, il permet d'offrir très simplement des musiques et des accompagnements sonores de qualité CD, simplement en l'utilisant à la manière d'un CD audio. Les pistes audio sont lues sans interruption en tache de fond, le temps machine correspondant étant négligeable. Bien évidemment, dans ce cas, il ne peut s'agir que d'un accompagnement sonore et non de bruitages synchronisés avec l'action. Ce principe est par exemple mis à profit pour des musiques d'ambiance.
Le deuxième avantage concerne la capacité de stockage de 640 Mo. Cette réserve quasi-inépuisable permet d'inclure des quantités astronomiques de données. Ainsi certains jeux occupant plusieurs centaines de Mo sur le CD (The 7th Guest, qui nécessite même un second CD!, Mad Dog Mc Cree, Sherlock Holmes Consulting Detective) n'auraient jamais pu être proposés en version disquette. Qui aurait accepté de se consacrer à l'installation de 465 disquettes HD pour jouer à The 7th Guest? Sans compter qu'il aurait aussi fallut disposer d'une place équivalente sur le dur, les disques de 670 Mo et plus ne constituant pas la règle! Les jeux utilisent cette place à différents usages. La vidéo et l'animation en général sont celles qui en demandent le plus, et de loin. Mais en contrepartie, elles permettent aussi de rentrer de plain-pied dans le vrai multimédia. Le CD favorise aussi le passage aux graphismes SVGA, beaucoup plus gourmands en place que le VGA classique. Les éditeurs offrent encore des bandes son plus riches et des séquences d'introduction et de coupe plus longues et plus travaillées. En revanche, le programme lui-même ne subit que peu ou pas de changement, le code des programmes les plus imposants ne dépassant pas quelques méga-octets.
Les éditeurs sont parvenus le plus souvent à contourner la lenteur



The 7th Guest : l'équipe de Trilobyte a placé très haut la barre de la qualité puisque le jeu propose des graphismes en 3D précalculés, des décors somptueux et des animation en Full Motion alliant trucages vidéo et sonores.



Sherlock Holmes Consulting Detective a été parmi les premiers jeux à exploiter réellement le support CD.



The 7th Guest propose en fait des petits puzzles logiques sur fond d'aventure. L'ambiance est prenante mais les habitués risquent d'être déçus : le jeu consiste surtout à laisser le scénario se dérouler devant vos yeux et ne vous demande d'intervenir que relativement rarement. Mais c'est tellement beau !

d'accès au CD. Soit les CD sont intelligemment organisés, de façon à minimiser les déplacements de la tête de lecture laser, soit le programme d'installation recopie tout simplement les données les plus souvent utilisées sur le disque dur.
Du point de vue installation, les jeux CD offrent deux avantages. D'une manière générale, ils réservent beaucoup moins de place sur le dur. Mais même à place équivalente, ils sont encore beaucoup plus rapides et pratiques à installer. Les taux de transfert à partir d'une disquette ne dépassent pas 2 Mo/mn dans le meilleur des cas, tandis qu'un lecteur CD flirte allègrement avec les 9 Mo/mn dans le pire des cas et bien plus la plupart du temps. Sans oublier que l'installation CD évite les séances de "grille-pain" des disquettes multiples.
Le dernier point concerne les éditeurs. Le support CD peut les intéresser doublement par la facilité et le faible coût de duplication industrielle et par l'impossibilité de piratage en pratique. En effet, "pomper" un jeu CD comme The 7th Guest imposerait l'achat d'un disque dur de très grande capacité, coûtant plus de 15 fois le prix du jeu ! Même en optant pour le magnéto-optique 5"1/4 (qui coûte tout de même près de 20 000 F à l'achat), le support CD vierge indispensable revient encore un peu plus cher que le jeu au complet.
Bref, aucun débouché pour les pirates et c'est aussi bien ainsi.

Conclusion
Le support CD n'offre pratiquement que des avantages pour le jeu. Ses capacités de stockage ouvrent la porte au multimédia de qualité, avec vidéo, graphismes haute résolution et bande son de rêve. L'installation des programmes est facilitée. Enfin, les éditeurs trouvent en lui un support économique et difficilement copiable en pratique.

LES MEILLEURS JEUX CD

En dépit des reproches qu'on peut lui faire (interactivité réduite, configuration lourde), The 7th Guest reste la référence absolue actuelle en matière de jeu sur CD. Moins ambitieux, Mad Dog Mc Cree et la série des Sherlock Holmes Consulting Detective utilisent aussi pleinement le support, le premier pour un film interactif vous mettant dans la peau d'un justicier du Far-West et les seconds pour des enquêtes policières basées sur de superbes séquences vidéo digitalisées. D'autres titres, moins CD "purs", n'en sont pas moins d'un bon niveau, tels que Dune, Day of the Tentacle, Lord of the Rings ou King Quest VI.
Mais le meilleur reste à venir. Lawnmower Man, Marco Polo, Aliens Chaos, Rise of the Robots, Return to Zork, Microcosm, Eden, Dragon's Tales ou Megarace s'annoncent vraiment comme des produits exploitant à fond le support CD. Sans oublier les versions CD des grands hits futurs tels que Inca 2, TFX, Inferno ou Jurassic Parc ou les adaptations des grand succès CD du Mac (Journeyman Project et Spaceship Warlock).
Enfin, il serait dommage d'oublier que le CD est un support de choix pour les freewares ou les programmes de "culture générale".

Les données essentielles d'un lecteur CD-ROM

Un lecteur de CD-ROM est caractérisé par un certain nombre de critères qu'il convient de connaître afin de juger en connaissance de cause au moment de l'achat.

• Le temps d'accès
Le temps d'accès est le temps moyen mis par la tête de lecture pour se positionner sur une plage particulière. Les premiers lecteurs CD étaient vraiment très lents (1 seconde). Actuellement, la plupart oscillent entre 300 et 400 ms.
Inutile de vous ruiner pour un lecteur descendant en dessous des 300 ms, la différence resterait minime en pratique.



Grâce à ses capacités de stockage impressionnants, le CD a permis l'apparition de jeux d'un style nouveau. Par exemple, cette image très bande dessinée fait partie d'un jeu d'aventure au cours duquel vous devez trouver le coupable d'un meurtre. A chaque dessin correspond un dialogue digitalisé parsemé d'indices.

• Le taux de transfert
Le taux de transfert est autrement plus important. Il détermine le débit de données que le lecteur (et son interface) sont capables d'assurer à l'ordinateur. C'est ce débit qui va déterminer la fluidité des animations en lecture directe CD par exemple. Les lecteurs standards assurent un taux de transfert de 150 Ko/s et sont capables d'aller bien plus loin en mode "Burst" (mode particulier où le lecteur envoie les informations sans se soucier de savoir si l'ordinateur les gère correctement). Si ces performances suffisent pour un grand nombre d'applications, elles montrent toutefois leurs limites pour les animations "direct-CD". Il faut alors recourir à des méthodes de compression, réduire les couleurs ou la résolution ou limiter l'animation à une partie de l'écran. Les lecteurs double vitesse, qui commencent à se démocratiser depuis quelques mois, doublent très simplement ce taux de transfert (300 Ko/s) en doublant la vitesse de rotation du disque. Ils conservent toujours la possibilité de tourner en vitesse normale pour garder la compatibilité avec les CD audio.

• L'interface
L'interface est aussi un point important à considérer. Les lecteurs CD se connectant à l'interface parallèle sont en apparence un bon choix : pas de démontage et connexion à un port universel. Mais en pratique, il en va tout autrement. Les paramétrages de départ sont souvent périlleux et, surtout, le taux de transfert efficace peut chuter à 25 Ko/s. Ils sont donc à proscrire, sauf pour les portables pour lesquels ils représentent parfois le seul choix possible.
La plupart des lecteurs utilisent une carte d'interface spécifique. Ces cartes se divisent en deux catégories : bus AT ou SCSI. Les cartes bus AT sont les plus communes et les moins onéreuses. Il peut s'agir de cartes dédiées uniquement à cette fonction ou de cartes assurant aussi une autre fonction (SoundBlaster Pro ou 16 par exemple). Les cartes SCSI sont elles aussi dédiées ou mixtes (Pro Audio Spectrum 16 par exemple). Elles permettent d'utiliser le chaînage pour



***Sherlock Holmes Consulting Detective :** les vidéos en son synchrones sont excellentes mais l'interactivité est malheureusement assez réduite.*

COMMENT CA MARCHE?

Les lecteurs de disquette, tout comme les disques durs, sont organisés autour d'un principe commun. La surface magnétique est divisée en un certain nombre de zones concentriques (les pistes), elles-mêmes subdivisées en zones plus petites appelées secteurs. Les têtes magnétiques se déplacent tangentiellement et se positionnent rapidement sur la piste voulue, en s'aidant des octets de repérage inscrits sur le support pendant le formatage. Les informations elles-mêmes (les bits informatiques) sont enregistrés sous forme de modifications du magnétisme de la surface.
Le lecteur de CD-ROM utilise un principe bien différent. La surface métallisée du CD est creusée d'une succession de petites cuvettes microscopiques. Le faisceau laser, réfléchi sur la surface du disque, "clignote" en passant sur les cuvettes. Ce clignotement sera converti en une succession de 0 et de 1 à la base du codage binaire. L'autre différence de taille concerne l'organisation de ces données. A la manière d'un disque vinyle, le CD-ROM ne porte qu'une seule piste en spirale, longue de 5 kilomètres! Le laser suit cette spirale jusqu'à trouver les informations nécessaires, ce qui explique le temps pris par le positionnement de la tête sur la plage voulue (temps d'accès).

connecter d'autres périphériques SCSI. Mais il faut savoir que les conflits d'adressage entre différents périphériques SCSI sont fréquents sur PC et pas toujours faciles à résoudre. Le taux de transfert théorique de ces cartes est supérieur à celui des cartes bus AT mais, en pratique, il n'y a guère de différence, les besoins du lecteur CD restant en deçà des possibilités des interfaces bus AT.



Un piano, une harpe, un pot de fleur... A première vue, vous êtes dans un cul de sac. Pourtant, vous avez un moyen de grimper à l'étage : il vous suffit pour cela de faire pousser la plante suffisament haut pour pouvoir y grimper. Etrange, non ? Mais The 7th Guest est un jeu où l'étrange constitue une règle de vie...

• Interne ou externe?
Un lecteur de CD-ROM occupe un emplacement 5"1/4. Les lecteurs interne sont les plus courants et aussi les moins coûteux (pas d'emballage externe, ni d'alimentation).
A moins que vous n'ayez plus une seule baie de libre ou que votre alimentation commence à saturer, il est préférable de se tourner vers un modèle interne.

• Le système de chargement
Ce point peut paraître secondaire mais prend cependant une certaine importance à l'usage.
Au début, les lecteurs de CD-ROM étaient surtout utilisés pour la consultation de grosses bases de données stockées sur un seul disque. Les manipulations de disque restaient donc rares et les constructeurs ont "inventé" un chargeur ressemblant à un coffret CD audio. On glisse le CD-ROM dans le chargeur, puis le chargeur dans le lecteur. Ce procédé, qui multiplie les manipulations, a toutefois perduré, avec parfois quelques améliorations comme l'entraînement motorisé de certains lecteurs Nec. Mais il reste moins pratique que le système du tiroir mobile à la manière des lecteurs CD audio (lecteur Panasonic par exemple) ou ses dérivés (lecteur Mitsumi).

• Le prix
Du fait du renouvellement très rapide de la gamme, on assiste à quelques anomalies, certains lecteurs anciens étant vendus plus chers que des lecteurs modernes plus performants. On peut actuellement acquérir un



Dans The 7th Guest, les effets fantastiques sont monnaie courante. Ainsi, si vous approchez de la table de billard, vous vous retrouverez dans la poche du fond qui communique avec un conduit secret. Vous aurez alors la possibilité de suivre ce chemin pour arriver dans la cuisine. Le manoir est truffé d'expériences de ce genre et vous serez souvent surpris par l'imagination des programmateurs.

lecteur CD-ROM simple vitesse pour 1 400 F environ et un lecteur double vitesse pour 800 F de plus.

• La compatibilité multiple
Tous les lecteurs sont compatibles CD audio et la très grande majorité sont aussi compatibles avec la norme Photo CD monocession (accès aux images enregistrées lors de la création du Photo CD) par le biais d'un driver adapté. Certains lecteurs modernes (double vitesse en particulier) sont en général compatibles avec la norme Photo CD multicession (accès aux images rajoutées à un Photo CD) par le biais d'un driver là encore.
Dans la pratique, bien que ce point constitue l'un des chevaux de bataille des constructeurs, cette compatibilité Photo CD reste secondaire, ce support demeurant encore marginal.

Pour pouvoir coller avec la nouvelle norme MPC 2 (voir encadré) et utiliser sans dépit les jeux à venir misant sur la vidéo numérique, le lecteur de CD-ROM double vitesse semble le plus approprié, à moins que vos finances ne soient trop justes. Le temps d'accès devra se situer entre 300 et 400 ms.
Préférez aussi un modèle interne, en excluant l'interface parallèle.

Alors, CD-ROM ou pas?

Le CD-ROM ne présente quasiment que des avantages pour le jeu, même si les éditeurs n'en tirent pas encore tout le parti possible. L'amélioration constante de ses performances, combinée à des chutes spectaculaires de prix (100% par an!) vont tendre à un accroissement constant du parc installé et donc un intérêt plus soutenu des éditeurs.
Les nouveaux jeux en préparation vont d'ailleurs dans ce sens, pour le plus grand plaisir des joueurs évidemment.

Jacques Harbonn



Sherlock Holmes Consulting Detective : c'est au cours d'entretiens comme celui-ci que vous obtiendrez les adresses des personnages importants de l'énigmes.

LA NORME MPC

La norme MPC 1 a été définie en novembre 1990 par Microsoft pour les programmes multimédias tournant sous Windows. Cette première norme fixait les besoins matériels minimum pour le PC (286 cadencé à 10 MHz, 2 Mo de RAM, disque dur de 30 Mo, souris 2 boutons), mais aussi pour la partie multimédia: lecteur de CD-ROM assurant un débit de 150 Ko/s et carte sonore 8 bits capable de traiter voix et musique.
La norme MPC 2, définie il y a quelques mois, remet les normes au niveau des performances actuelles des machines et des lecteurs. Outre le processeur plus puissant (486), la RAM et le disque dur plus largement dimensionnés, elle s'appuie sur un lecteur de CD-ROM double vitesse (débit de 300 Ko/s) et une carte gérant musique et voix sous 16 bits.

PC :

• BIEN CHOISIR •

Choisir un PC aujourd'hui, c'est comme choisir une voiture. Des dizaines de marques, qui vous submergent de modèles variés, de la "deudeuche" à la Ferrari, en passant par les grosses diesels et les petites — mais rapides — GTI. Et, comme avec les voitures, la passion et le coup de cœur prennent souvent le pas sur la raison et les besoins.

Passons sur l'historique du PC, que vous connaissez déja par cœur. Actuellement, le PC le plus bas de gamme disponible est le 286 VGA (la "2 CV"). On en trouve à moins de 5 000 F TTC, complets avec leur disque dur et leur écran. Seul problème : il n'y a plus guère de programmes acceptant de fonctionner dessus. Le 386sx (de 12 à 33 MHz) est devenu le minimum, quel que soit l'usage que vous désirez en faire. Le 386dx (25, 33 ou 40 MHz) est le modèle juste supérieur. Il permet de faire fonctionner Windows dans de bonnes conditions, mais est insuffisant pour une bonne moitié des jeux actuels.
Le 486 correspond aux modèles "GT". Le 486sx serait le modèle de base, le 486dx 33 le "GTI" et le dx2-66 le "GTI-Turbo-16 soupapes". Il est à noter que tous ces "moteurs" peuvent être installés sur le même chassis. Ce qui, dans certains cas, peut poser des problèmes de "tenue de route" : un dx2-66 installé sur une carte mère bas-de-gamme ne peut développer qu'une petite partie de sa puissance. Reste le Pentium, dernier-né de chez Intel, un superbe V12 (pour l'instant, dans sa version 60 MHz, à "moteur atmosphérique", mais qui passera très bientôt en "turbo" à 50/100 MHz), qui nécessite bien entendu un chassis spécial.

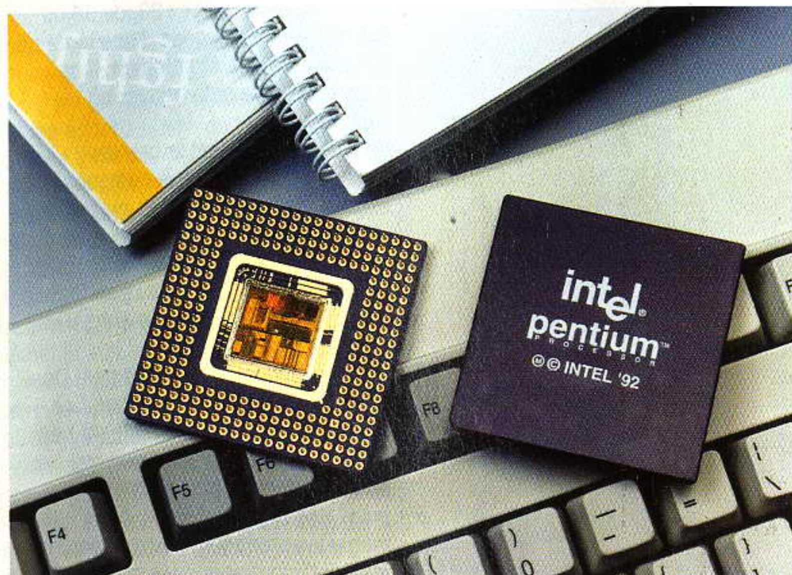
De la bonne utilisation de son micro

Pour utiliser un traitement de texte sous DOS, un 286 (voire un 8088) suffit. Mais bien peu d'entre nous se contentent aujoud'hui d'une telle utilisation. Pour faire tourner Windows, un 386sx et 2 Mo de mémoire sont indispensables et encore ne pourrez-vous alors pas profiter pleinement des possibilités de cet environnement. Un 486sx 25 correpond actuellement au modèle "milieu de gamme". Il permet de faire fonctionner la grande majorité des applications et, surtout, de jouer dans des conditions correctes. Malgré tout, pour utiliser les jeux récents — Ultima VII, Flight Simulator V, ShadowCaster —, un 486dx 33 est plus indiqué. Le dx2-66 est "la machine de luxe". On l'achète souvent pour se faire plaisir, ou pour "frimer". Mais c'est aussi un bon choix car, dans ce milieu, les choses évoluent très vite, et les 486sx sont déjà dépassés... Le Pentium, enfin, n'est pour l'instant disponible qu'en très petite quantité et à des prix



Serpent Isle est le type même du jeu qui demande beaucoup à la machine. En dessous du 486 cadencé à 33 MHz, l'animation devient saccadée et ote une bonne partie du plaisir de jouer. Ce logiciel est représentatif de l'état d'esprit des développeurs qui usent (et abusent) souvent de configurations musclées.

POUR ACHETER MALIN



Il y a deux ans, le nec plus ultra en matière de PC s'appelait le 386. Cette année, il faut s'équiper en 486 pour avoir une chance de rester dans la course. Devra-t-on, l'année prochaine, se procurer une machine à base de Pentium ? Pas question mais encore faudrait-il que les éditeurs fassent quelques efforts

très élevés (autour de 30 000 F TTC pour les moins chers). Il n'est pas très raisonnable d'en prendre un actuellement, d'autant que des processeurs 486 à "triple fréquence" (25-75 ou 33-99 MHz) sont attendus pour cet hiver et qu'ils devraient apporter une puissance à peine inférieure.

du "Super VGA accéléré". Cela ne peut avoir d'intérêt que si vous voulez faire du graphisme sous Windows. Pour vous donner une petite idée, une carte S-VGA Trident 1 Mo (qui permet d'afficher jusque 1 024 x 768 en 256 couleurs sous Windows) coûte moins de 500 F TTC. La carte sonore est, elle aussi, très importante. La



The 7th Guest a constitué l'un des évènements de l'année : il est effectivement le premier jeu exclusivement réservé aux machines dotées d'un lecteur de CD-ROM. Ses graphismes tout à fait extraordinaires et sa bande son formidable justifient les deux disques utilisés par le jeu et l'achat d'un lecteur CD-ROM pour les possesseurs d'un PC, même si l'aventure en elle-même n'est pas vraiment à la hauteur de la réalisation.

Le PC pour jouer

Un PC dédié au jeu, c'est, nous l'avons vu, un 486sx 25 ou 33 MHz, ou mieux, un 486dx. C'est aussi (mais c'est maintenant devenu la norme) une carte et un écran VGA. Inutile, si vous ne faites que jouer, de prendre

concurrence faire rage sur ce créneau et l'on trouve de très bonnes cartes entre 500 et 1 000 F. Reportez-vous à notre dossier dans ce guide pour plus de détails.
Selon le type de jeux que vous prisez, le joystick peut être inutile (jeux de rôle et d'aventure) ou indispensable (simulateurs).

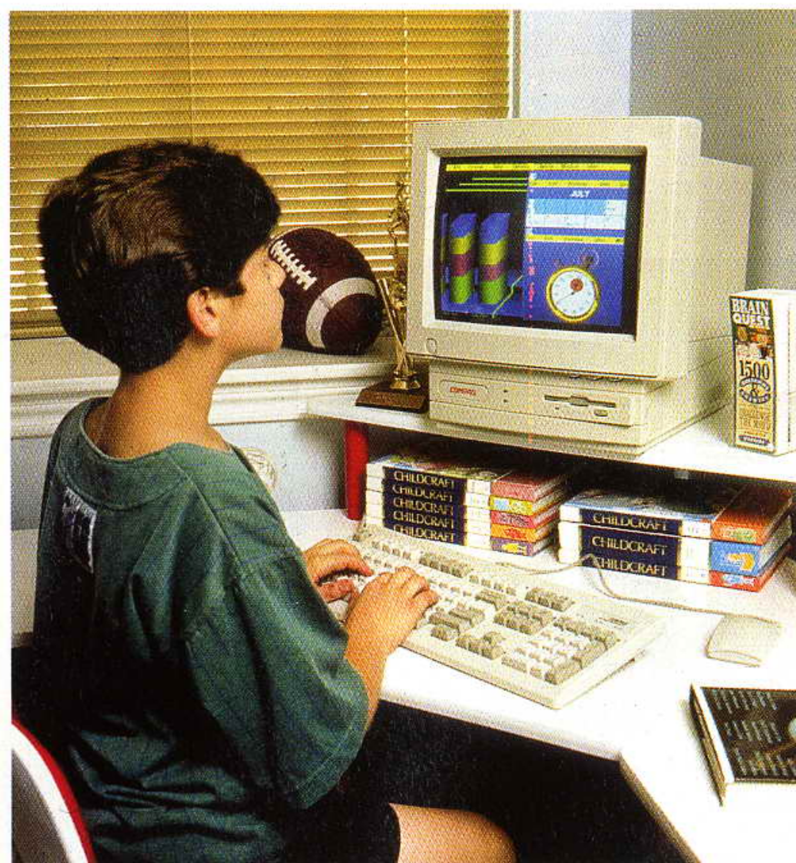
FAUT-IL PRENDRE LE LOCAL BUS?

On parle beaucoup, depuis quelques mois, des "Local Bus VESA". Ce sont des connecteurs de carte d'extention améliorés, qui permettent d'accélérer certains traitements, principalement l'affichage et l'accès au disque dur. Le surcoût occasionné est d'environ 2 000 F (carte mère, carte vidéo et contrôleur de disque). Le gain de puissance est sensible mais, par exemple, un affichage plus rapide n'aura que peu d'incidence sur un jeu en 320 x 200. Si vous désirer utilisez Windows ou des applications DOS en haute résolution, c'est en revanche un très bon choix.

On en trouve autour de 200 F. Les autres accessoires possibles (imprimante, scanner, etc.) n'ont aucune utilité pour le jeu.

Combien ça coûte?

Prenons l'exemple d'un 486dx 33 VGA couleur, équipé de 4 Mo de RAM et d'un disque dur de 80 Mo. Les prix vont de 6 000 F TTC environ (bas-de-gamme taïwanais) à 30 000 F et plus (grande marque). Le modèle à 6 000 F est sans aucun doute alléchant mais probablement pas aussi performant que vous le souhaiteriez. Le modèle à 30 000 F, lui, est sans aucun doute superbe mais un tel prix n'est pas justifié. La difficulté est de trouver "la bonne machine au bon prix". Un "bon" 486dx 33 dans la configuration citée plus haut coûte entre 8 000 et 10 000 F TTC. Comment trouver le bon modèle ? La première chose est d'investir dans quelques magazines "pros", comme SVM, PC Expert ou PC Direct. Outre que les articles sont



Un signe encourageant pour l'avenir du PC de loisir : l'arrivée sur le marché d'un des plus grands constructeurs. En présentant sa gamme Presario, Compaq marquait l'intérêt des majors pour un segment de marché jusqu'ici laissé pour compte.



Lors de la présentation de Flight Simulator 5, Microsoft n'a pas caché que l'équipe de programmateurs avait travaillé dans l'optique d'une utilisation sur 486 de haut de gamme (dx2, par exemple). Cela augure des prochains besoins matériels du joueur sur PC en 94 . Mais jusqu'où l'utilisateur acceptera de suivre la course à la puissance menée par les éditeurs ?

souvent très intéressants (et instructifs), ces magazines fourmillent de publicités. Regardez, comparez. Mais attention! N'écoutez pas les "pros" vous parler de machines de jeu : ils n'y connaissent rien et on verra souvent "Ce 386sx 16 est tout juste bon pour jouer". Non! Pour jouer, vous avez besoin d'une machine puissante, souvent plus que pour travailler!
Seconde étape : procurez-vous un logiciel de mesure de vitesse (un "benchmark" comme on l'appelle généralement).
Le Sysinfo des Norton Utilities est parfait mais il en existe aussi des dizaines en domaine public. Allez également tester les machines qui vous ont semblées correspondre à vos besoins et à vos prix. Si vous désirez utiliser Windows, testez le PC sous cet environnement.
N'hésitez pas à "casser les pieds" (gentiment) au vendeur. Il est là pour ça. Vous avez trouvé la machine de vos rêves? Parfait, vous pouvez passer au troisième stade. Les prix indiqués n'ont rien d'immuables. Les revendeurs les changent très régulièrement, en fonction des arrivages de composants et de l'état du marché. Marchandez! Vous pourrez obtenir une ristourne de 10 à 15 %, voire plus, si vous payez comptant.
Vérifiez la garantie et si une "maintenance sur site" vous est proposée pour moins de 500 F, prenez-la! Cela vous évitera de devoir transporter votre PC en cas de panne (c'est lourd!) et réduira l'attente à quelques jours dans le pire des cas.

Quelle boutique?

Vous avez défini le PC dont vous avez besoin (un 486sx 33, dx 33 ou dx2 66). Vous disposez d'une certaine somme d'argent. Maintenant, il ne vous reste plus qu'à trouver où l'acheter.
Le plus simple, c'est la grande surface du coin. Hormis quelques exceptions, fort rares, ces magasins vendent des machines relativement chères et, surtout, peu performantes. Les vendeurs sont peu ou pas formés et ne pourront guère vous conseiller efficacement.
Il y a aussi quelques avantages. Des "hypers", on en trouve partout, Les vendeurs ne sont généralement pas intéressés aux ventes et ne vous pousseront donc pas dans une mauvaise direction. Enfin, ces magasins proposent souvent pour le matériel informatique les mêmes extensions de garanties que pour le gros électro-ménager. Si, pour une raison ou une autre, vous choisissez d'acheter votre PC dans un de ces hypermarchés, choisissez la garantie la plus longue (3 ou 5 ans, en général) ; votre PC tombera très probablement en panne bien avant.
Autre catégorie de magasin, le "gros spécialiste". Dans cette catégorie entrent les FNAC, mais aussi la Samaritaine, le BHV, etc. Là, l'informatique dispose d'un rayon à part entière et les vendeurs sont (au moins un peu) compétents. Ils vous dirigeront directement vers les machines les plus onéreuses,



MS-DOS 6 (et surtout 6.2, une version corrigée de certains bugs) est devenu en l'espace de quelques mois le système d'exploitation nécessaire au joueur qui veut tirer le meilleur parti de la mémoire de sa machine. Quant à Windows, s'il a connu une croissance spectaculaire dans le monde de la bureautique, il reste encore marginal dans le monde ludique et ne constitue pas un achat obligé pour le joueur.



Lorsque l'on sait que Strike Commander demande plus de 50 Mo libres pour fonctionner avec ses scénarios complémentaires et son Speech Pack, on comprend que le choix d'un disque dur dépendra beaucoup de sa capacité. Cependant, il ne faut pas non plus oublier de vérifier qu'il dispose d'une vitesse de transfert suffisante.

Compaq et IBM en tête. Ne leur en veuillez pas : ils ne font "que de la marque". Le service (conseils, garantie, livraison, facilités de paiement, etc.) est généralement très correct, mais les prix sont prohibitifs et vous partirez souvent avec un 386sx-16 quand vous espériez récupérer un 486dx2. Seuls les néophytes très argentés pourront y trouver leur compte.
Enfin, les boutiques "d'assembleurs" (on les appelle aussi, du fait de leurs sources extrême-orientales, les "taïwanais") proposent, à des prix très bas, des machines très puissantes. De vraies cavernes d'Ali Baba : ces boutiques sont un capharnaüm de machines en tout genre. Ces assembleurs achètent les différents éléments aux sources les moins chères possibles, les assemblent et les revendent avec une marge souvent réduite. Les pièces sont parfois de bonne qualité, parfois moins.
Souvent, le service est limité à sa plus simple expression : vous téléphonez pour déterminer votre configuration et vous passez prendre votre machine dans la journée. Ou mieux, vous passez à la boutique et vous repartez avec votre machine sous le bras. La garantie est limitée et vous devrez ramener votre machine au magasin pour la faire réparer. Si une "garantie sur site" vous est proposée à moins de 1 000 F, prenez-la.
Ce genre de machine a quelques chances de tomber en panne lors de la première année et ce type de contrat simplifie grandement la vie. Si vous payez comptant, vous aurez généralement une généreuse ristourne. Chez les petits assembleurs, on n'aime guère le crédit...
Conclusion :
Si vous disposez des moyens nécessaires, que vous n'y connaissez rien en informatique et que vous désirez les conseils d'un revendeur "éclairé", adressez-vous à la Fnac ou à un magasin équivalent.
Si vous habitez au bout du monde, qu'il n'y a pas de revendeur dans les 200 km et que vous voulez une machine "correcte", pour un prix raisonnable et avec une garantie étendue, allez jeter un oeil à l'hypermarché du coin.
Enfin, si vous habitez près de Paris (ou que vous y passez), que vous avez le temps d'aller tester votre machine en boutique et que vos moyens sont limités OU que vous désirez une machine spécialement adaptée à vos besoins, visitez quelques petites boutiques d'assembleurs, vous y trouverez votre bonheur.

L'occasion fait-elle le larron ?

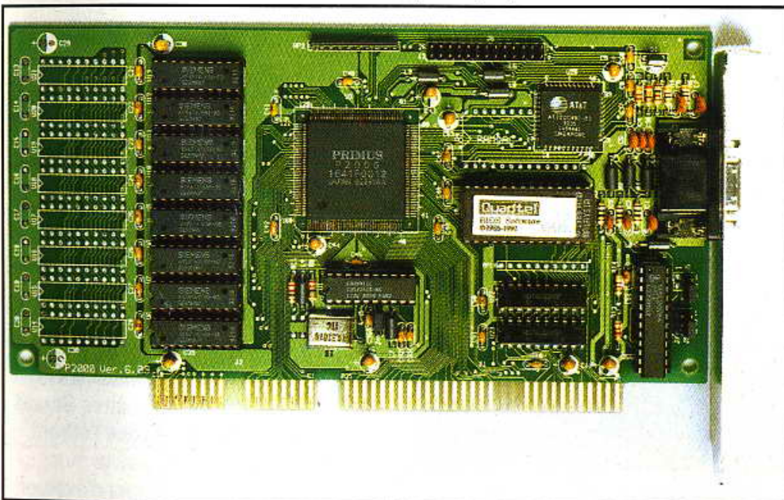
"C'est bien joli, tout ça, mais un PC à 8 000 F, plus une carte sonore, plus un joystick... Je n'ai pas les moyens ! Ne puis-je pas acheter d'occasion" ? Si, bien sûr. Mais plusieurs points me font déconseiller cette approche. Le premier, c'est qu'un PC se dégrade vite et qu'après deux ans d'utilisation intensive, il est très probable que "quelque chose ne tourne pas rond" dans votre machine.
Ce problème peut être réglé facilement par une garantie. Le vrai problème, c'est qu'un particulier ayant acheté un 486dx 33 il y a un an l'a probablement payé 15 000 F ou plus. Il ne sera vraissemblablement pas près à le vendre à moins de la moitié du prix d'achat, soit, dans ce cas, 7 500 F. Pour 500 F de différence, il vaut nettement mieux acheter un PC neuf, non ?

Voilà. Vous avez maintenant en main les principales cartes pour vous éviter de faire le mauvais choix, au mauvais moment, au mauvais endroit. Sachez cependant que nous ne pourrons jamais répondre pour vous à la question primordiale : "Quels sont mes réels besoins informatiques ?". A cette question, seule une phase d'auto-interrogation honnête et sans concession pourra vous apporter une réponse. Sachez éviter les sirènes de la mode et les dorures de la frime pour choisir la bonne machine. Si vous y parvenez, vous vous procurerez la machine la plus fantastique qui existe à l'heure actuelle : celle qui vous ouvre la porte sur les mondes de l'aventure, des jeux de rôle, de la simulation. La clé des mondes PC.

Jean-Loup Jovanovic

ENTRE LES LIGNES DE PUB

Lire une publicité n'est pas toujours facile. Entre les "options" et autres "offres spéciales", l'acheteur a bien des occasion de se faire arnaquer. Etudions quelques points d'école :
- *Le prix doit être indiqué TTC, ou la mention "HT" doit figurer clairement à côté du prix. La TVA en micro-informatique est de 18,6 %. Cela représente près d'un cinquième du prix, ce qui n'est pas négligeable.*
- *Vérifiez bien la composition de votre PC : carte graphique et écran, disque dur, etc.*
- *Le DOS et Windows sont-ils fournis ? Et dans quelles versions ? Vous devez exiger les plus récentes (MS-DOS 6 et Windows 3.1). Certains fournissent ces logiciels préinstallés sur le disque dur, sans disquette ni manuels. C'est légitime, mais vous devez absolument exiger dans ce cas la licence d'utilisation. On ne peut pas vous la refuser.*
- *La garantie est-elle "pièce et main d'oeuvre" ? Couvre-t-elle tous les éléments du PC ? Souvent, le disque dur ou l'écran ne seront garantis qu'un an. Ce sont des "parties fragiles" de la machine, mais vous pouvez toujours essayer de marchander une garantie plus longue...*
- *"Et si je vous prend votre PC, à combien me faites-vous la carte sonore" ? L'achat d'un PC est un bon argument pour négocier un autre élément à bas prix.*



La carte vidéo est devenu un élément clé du PC. Des jeux extraordinaires peuvent être totalement massacrés par une vitesse d'affichage trop lente ou par une résolution graphique trop basse. Même si vous n'avez pas besoin d'une carte munie d'une mémoire de 3 Mo, vous devez cependant envisager d'acquérir une carte compatible à la norme SVGA et capable de communiquer avec le processeur à une vitesse suffisante pour ne pas provoquer des ralentissements dans l'affichage.

10 CONSEILS POUR BIEN ACHETER

- *Plutôt que de miser sur la réputation de la marque du PC que l'on veut acquérir, il vaut mieux ne s'intéresser qu'à son prix. Acheter taiwanais est moins frime mais souvent plus rentable.*
- *La machine "de base" est, maintenant, un 486dx. On peut raisonnablement espérer que sa durée de vie dépasse les deux ans à venir, à condition de l'équiper de bus locaux et de SVGA.*
- *N'achetez plus aujourd'hui un PC dont la fréquence du processeur est inférieure à 33 MHz. C'est le "minimum jouable" pour installer sur sa machine tous les jeux du commerce.*
- *Faites bien préciser au vendeur avec quels logiciels il fournit la machine. Le DOS installé doit être un 6.0 et vous devez exiger la carte de garantie et la doc fournis par Microsoft.*
- *Sans RAM, un PC rame. Rien que Windows vous demande, pour bien tourner, 4 Mo. Certains jeux, eux, vous en demanderont 8...*
- *Hormis l'indispensable lecteur 3"1/2, prévoyez large point de vue mémoire de masse. Un jeu comme Strike Commander, avec Speech Pack et scenery disk, occupe plus de 50 Mo sur le disque dur !*
- *Les jeux en SVGA arrivent ! Alors ne partez pas avec du retard et exigez une carte et un écran qui acceptent ce standard graphique.*
- *Pour la carte sonore, lisez notre article en pages suivantes. Le bon choix pourrait bien être une SoundBlaster... ou compatible !*
- *Essayez, dans la mesure du possible, d'acheter tous les éléments de votre machine au même endroit. Un vendeur à qui vous achetez UC, carte son, CD-ROM, joystick et imprimante sera nettement plus enclin à vous accorder une remise. De plus, en cas de problème matériel, vous n'aurez pas à courir au quatre coins de la ville et vous connaîtrez votre interlocuteur.*
- *Méfiez-vous des bundles, ces offres promotionnelles qui vous fournissent en un lot plusieurs articles : parmi ces derniers figurent bien souvent les invendus de l'année précédente !*

LE PC

• CARTES SON •

La musique adoucit les mœurs, dit-on. Elle ajoute aussi aux jeux vidéo toute une ambiance, qui multiplie le plaisir du joueur. De l'infâme "bip" des PC des premiers temps aux superbes musiques que permettent les cartes sonores actuelles, bien de l'eau à coulé sous les ponts. Petit topo sur la question...

Il y a un an, nous remettions un Tilt d'Or à Dune pour sa bande son : un travail hyper soigné qui augurait des grandes réalisations de cette année.

LES PLUS MARQUANTES

L'idéal, ce serait de pouvoir tester toutes les cartes et de pouvoir les essayer avec les logiciels que l'on désire utiliser. Ce n'est malheureusement pas réalisable. Voici, détaillées point par point, quelques cartes sonores marquantes.

SOUND BLASTER V2

Cette carte correspond au "bas de gamme" Creative Labs. C'est actuellement le standard et la grande majorité des cartes est compatible avec. Elle offre des sons corrects et des digitalisations sonores de bonne qualité.

Musique : **
Sons digitalisés : ***
Voix digitalisés : ****
Compatibilité logicielle : *****

SOUND BLASTER PRO V2

Avec une qualité sonore améliorée sur sa petite sœur, le SB Pro2 est actuellement l'une des meilleures cartes sonores "grand public" du marché, tant du point de vue performances que par son rapport qualité/prix. Elle intègre une interface CD-ROM "AT".

Musique : ***
Sons digitalisés : ****
Voix digitalisés : ****
Compatibilité logicielle : ****

SOUND GALAXY NX

Concurrente à bas prix de la Sound Blaster, la Sound Galaxy NX est une excellente carte, d'un rapport qualité/prix nettement meilleur. Une version "PRO" concurrence de la même manière la Sound Blaster Pro. On peut trouver quelques rares problèmes de compatibilité.

Musique: **
Sons digitalisés: ***
Voix digitalisés: ****
Compatibilité logicielle: ****

ADLIB GOLD

Après quelques problèmes financiers (dus à un retard de livraison de composants), la société AdLib nous re-propose aujourd'hui sa carte. D'excellente qualité, elle souffre de son incompatibilité avec le standard Sound Blaster. Un standard incompatible avec le standard, c'est un comble!

Musique: ****
Sons digitalisés: ***
Voix digitalisés: ***
Compatibilité logicielle: ***
(Ad Lib seulement)

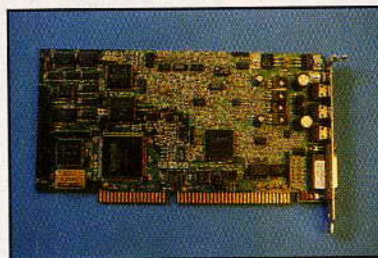
PRO AUDIO SPECTRUM 16

Puissante et chère, cette carte est avant tout dédiée au traitement professionnel du son 16 bits. Ses compatibilités AdLib et Sound Blaster (cette dernière n'est pas toujours parfaite) la rendent — aussi! — utilisable pour le jeu.

Musique: ****
Sons digitalisés: *****
Voix digitalisées: *****
Compatibilité logicielle: ***

L'ambiance du jeu

Imaginez-vous, jouant à Underworld (I ou II), dans de sombres et inhospitaliers souterrains. Le casque posé sur vos oreilles vous entoure d'une superbe musique stéréo. Soudain, un bruit derrière vous. En guerrier aguerri, vous vous remettez presque instantanément du choc tête-plafond, et, vous retournant, vous découvrez une — horrible — araignée géante. Sans prendre garde aux récriminations de BB, vous l'écrasez d'un mouvement rageur (dû surtout à la douleur sourde émanant de votre bosse pariétale naissante), dans un "spash" aussi ignoble qu'apaisant. Une carte sonore, c'est ça.



A côté de son concurrent direct, la Sound Blaster Pro, la Pro Audio Spectrum de Media Vision offre une qualité sonore supérieure. Elle souffre malheureusement, elle aussi, de défauts de compatibilité, ainsi que d'un prix sensiblement supérieur.

La compatibilité

Les standards sonores sont nombreux. A côté de l'antédiluvienne "compatibilité AdLib" sont apparus les standards Sound Blaster (qui ajoutent les sons digitalisés et les bruitages) et Roland MT 32 (musique de meilleure qualité). Chaque nouvelle carte sonore ajoute une pierre (souvent bancale) à cet édifice. Récemment, ce sont les sons digitalisés sur 16 bits à 44,1 kHz (c'est-à-dire la qualité CD) qui sont apparus. Si vous désirez travailler des échantillons sonores (et que vous disposez d'un disque dur de 2 Go ou plus), c'est génial. Pour jouer, cela n'a encore que bien peu d'intérêt. Le "top" en matière de musique, c'est la MT 32 (ou son successeur, la carte SC-1) de Roland. La qualité musicale est d'un niveau professionnel, et surtout de très nombreux jeux en tirent parti. Son seul inconvénient, c'est de ne pas savoir gérer les sons digitalisés (voix et bruitages). On a la musique, mais pas le "splash". Ce "splash", les cartes Sound Blaster (et compatibles) vous l'offrent. Mais souvent avec une qualité musicale inférieure. C'est en train d'évoluer, et sur le marché apparaissent des cartes permettant d'obtenir EN MÊME



Monkey Island 2 fait intervenir le procédé iMuse, mis au point par LucasArts pour permettre un passage harmonieux entre des thèmes musicaux différents. Lorsque Guybrush passe d'un lieu à l'autre, la mélodie du premier se transforme progressivement pour, sans fausse note, devenir le thème du second. Une sorte de morphing sonore...

DONNE DE LA VOIX



La bande sonore de Day of the Tentacle est un exemple frappant de l'importance acquise par le son dans les nouveaux jeux. Avec des bruitages désopilants ou utiles et des musiques toujours dans le ton, cette suite de Maniac Mansion justifie à elle seule l'acquisition d'une carte son.

TEMPS de la musique qualité MT 32 et des bruitages Sound Blaster. C'est le cas de la récente carte Orchid, la SoundWave 32. Ce sera probablement l'avenir, et je ne doute pas que Creative Labs (concepteur de la Sound Blaster) et autres Media Vision (Pro Audio Spectrum) suivent rapidement cet exemple. Pour l'instant, si vous désirez acheter une carte à bas prix, prenez une carte "100 %" compatible (ce n'est jamais tout à fait vrai) AdLib et Sound Blaster. Sound Blaster "Deluxe" et "Pro", Galaxy NX (pro ou non), etc., sont toutes d'un bon rapport qualité prix. A propos de prix, ils sont actuellement en baisse rapide, et il n'y a plus guère de raison de se priver du plaisir du son sur PC.

Voix digitalisées, CD et musique : le premier pas vers le multimédia ?

Je déteste ce terme de "multimédia". Il ne veut strictement rien dire. Ou plutôt, si, il veut dire "plusieurs médias". Une mauvaise utilisation de ce terme l'a conduit à signifier "son digitalisé + images vidéo + animations + tout-ce-qu'on-veut". Il est préférable, au vu de la confusion qu'entraîne ce mot, le séparer en ses différents composants. Ajouter une carte sonore à un PC ne fait qu'une simple chose : lui ajouter le son. C'est à la fois beaucoup et très peu. Car, si les jeux prennent soudain une nouvelle dimension (et c'est là, il est vrai, votre principal but), les autres applications n'en tirent pas parti. Oh, certes, certaines cartes offrent la synthèse ou la reconnaissance vocale. Mais ce ne sont que des gadgets. Et il faudra encore attendre longtemps avant que votre PC comprenne vos paroles et vous réponde en "bon français".

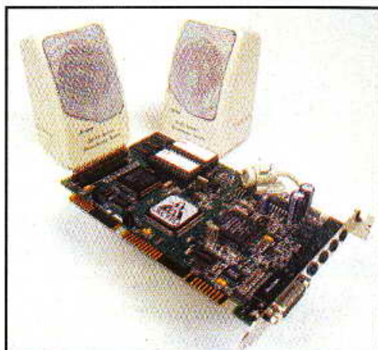
Depuis quelques temps, les constructeurs proposent des PC — généralement très lents — intégrant une carte sonore et un lecteur de CD-ROM, et affichent de superbes étiquettes "multimédia".

C'est, semble-t-il, un argument de vente efficace. Pourtant, et aussi bizarre que cela puisse paraître, le CD-ROM n'est pas un si bon support que l'on voudrait vous le faire croire. Ou plutôt, c'est un excellent support que l'on veut faire passer pour autre chose que ce qu'il est. Sa première qualité, c'est de pouvoir contenir 640 Mo de données, immédiatement accessibles et surtout d'un très bas prix (moins de 10 F à la fabrication !). C'est énorme et cela permet de distribuer à bas prix d'énormes programmes, des fichiers graphiques ou vidéo, des sons digitalisés, qui ont tous comme caractéristique de nécessiter beaucoup de place. Ce serait parfait, n'était l'insupportable lenteur de ce support. Et pourtant, un CD-ROM va des dizaines de fois plus vite qu'un lecteur de disquettes et nous supportons fort bien ce dernier média. Où le bât blesse-t-il ? Tout simplement dans le fait que le CD-ROM est mal, très mal utilisé.

Ce qui aurait dû n'être qu'un support de stockage temporaire est utilisé comme un disque dur secondaire, ce qu'il n'est pas. Prenons le cas d'un jeu imaginaire, qui offre des dizaines de niveaux, accompagnés de sons et d'animations vidéo occasionnelles. Actuellement, le jeu se charge entièrement depuis le CD, ce qui est long.

Il charge les niveaux, ce qui coupe la musique, il charge les animations, ce qui ralentit le jeu. Pourtant, avec tout ou partie des niveaux transférés sur le disque dur (rien n'interdit de copier 10 Mo du jeu, puis de les effacer pour en copier 10 autres, etc.), le jeu serait beaucoup plus rapide. Ce sont de nouvelles habitudes de programmation que le CD doit amener.

Jusque-là (ou jusqu'à ce que les lecteurs de CD soient aussi rapides que les disques durs), le CD-ROM restera un superbe support pour les gros volumes de données : video, son, sharewares, etc. Et c'est tout. ◆



La carte SoundWave 32 d'Orchid est le signe avant-coureur d'une nouvelle vague de cartes sonores qui présentent à la fois les meilleures qualités musicales (MT32) et les sons digitalisés "qualité CD" au format Sound Blaster. Ce coup d'essai souffre encore de quelques défauts de compatibilité (avec le standard Roland MT32 en particulier), mais gageons que d'autres cartes offrant les mêmes capacités se feront jour rapidement.



Bien d'autres cartes sonores sont disponibles, comme la carte UltraSound de Gravis. Difficile, dans cette jungle de cartes, de faire le bon choix. Un seul mot d'ordre : prenez la carte qui correspond à vos besoin. Ni plus, ni moins.

VISIONS FUTURES

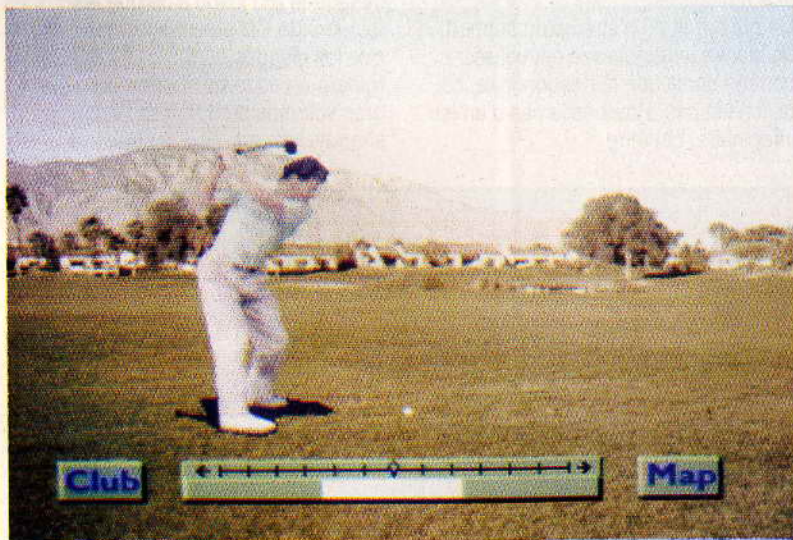
La musique a bien du mal à s'intégrer dans l'environnement informatique. Seuls les jeux en tirent réellement parti. Le mouvement est pourtant lancé. Les derniers Macintosh offrent la reconnaissance et la synthèse vocale, certes de façon encore limitée (la reconnaissance est loin d'être parfaite), mais c'est déjà un premier pas encourageant. Quand allumera-t-on son PC d'un "pécé, allume-toi" ? Et quand pourra-t-on dicter un texte à son PC comme à une secrétaire zélée ? Bientôt, peut-être. Mais, me direz-vous, quel rapport avec les jeux ? Comme c'est très souvent le cas, ils seront sans doute le moteur de cette évolution. Imaginez un jeu dans lequel vous pouvez PARLER aux personnages de rencontre. Un jeu dans lequel l'ordinateur ferait grise mine en entendant "Ah, je t'ai eu". Ce n'est pas encore pour aujourd'hui mais c'est pour bientôt...

PHILIPS CD-I : AVENIR



Depuis son annonce en 1987, le CD-I fait tout doucement son petit bonhomme de chemin. Six ans après l'annonce officielle du standard, Tilt fait le point sur la situation.

Le CD-I n'est, fondamentalement, rien d'autre qu'un lecteur de CD rempli de toute l'électronique nécessaire pour reproduire les sons et les images. Il est donc capable de lire les CD-DA avec la même qualité de son qu'un lecteur dédié et d'afficher les images d'un CD-XA Kodak sur votre bonne vieille télé.
Mais, et c'est là tout son intérêt, il est aussi capable d'exécuter des programmes stockés sur CD-ROM, programmes qui peuvent mélanger allègrement sons et images fixes ou animées.
Equipé d'un processeur Motorola 68070, de 1 Mo de RAM et de plusieurs ports d'extension, le CD-I est une plate-forme puissante, souple, parfaitement adaptée aux produits multimédia et capable de remplir à elle seule le rôle de plusieurs éléments d'une installation audio ou vidéo. Avec l'extension Full Motion Video, le CD-I devient capable de reproduire des séquences vidéo avec, contrairement au disque laser vidéo, une qualité bien supérieure, puisque entièrement numérique.
Sur ce matériel extérieurement très simple, facile à installer (il suffit de le connecter à une télévision et à une chaîne hi-fi) et à utiliser, des nombreux titres n'ont pas tardé à faire leur apparition et seule l'imagination des éditeurs constitue une limite à ce qu'il est possible de créer. La gamme des logiciels disponibles est vaste : depuis la visite du Musée de l'Ermitage au parcours de golf de Palm Springs, en passant par l'enseignement de la photographie ou les jeux d'aventure, il n'y a que l'embarras du choix.



Palm Springs Golf est un des premiers jeux pour CD-I. Il illustre bien les capacités de la machine : les décors et le golfeur sont entièrement digitalisés et l'animation est en fait constituée de scènes vidéo. Vous êtes vraiment sur le parcours.

UN CD-I POUR JOUER : LE CHOIX S'ETOFFE

Le formidable potentiel d'une telle machine laisse bien évidemment rêveur et on ne peut s'empêcher de songer à ce qu'une telle débauche de possibilités techniques permettrait d'accomplir si elle était pleinement utilisée dans des produits ludiques. Si les premiers jeux, destinés au grand public, avaient quelque peu laissé sur leur faim les habitués des jeux sur micros, les pionniers ont vite été rejoints par des éditeurs plus connus: Virgin Games, Infogrames, Coktel Vision ou Nathan pour n'en citer que quelques-uns, ont converti ou projettent de convertir certains de leurs titres pour le CD-I et les résultats de cet engagement commencent à se faire sentir. Il faut bien reconnaître d'ailleurs qu'un jeu tel que The 7th Guest ou Inca prend une toute autre dimension lorsqu'il est vu à 25 images/seconde sur un écran de télévision. Par ailleurs, il ne faut pas oublier que le CD-I constitue la solution idéale pour tous ceux que les micro-ordinateurs rebutent par leur complexité.

LA REVOLUTION MULTIMEDIA

LES ACCESSOIRES DU CD-I

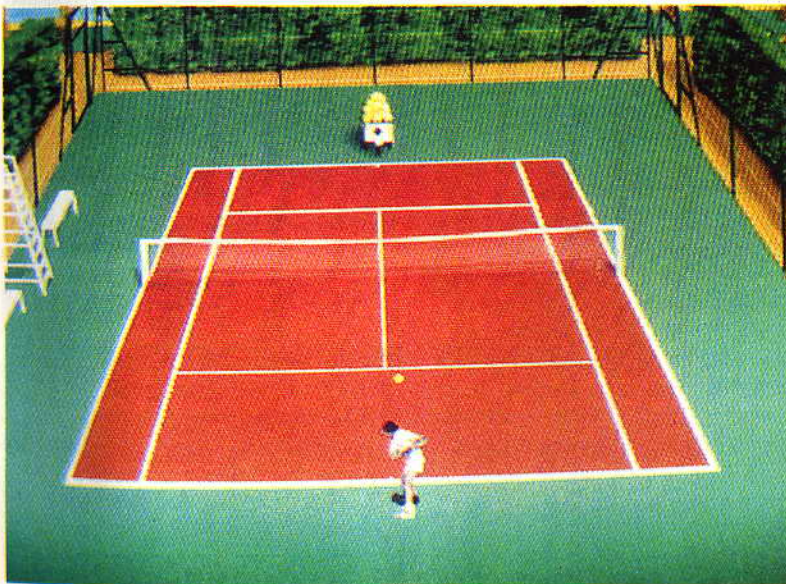


Les joueurs pourront se procurer un joypad ou un joystick pour remplacer la télécommande et bénéficier ainsi d'une meilleure ergonomie pour les jeux d'action.

Divers dispositifs de pointage peuvent venir remplacer ou compléter la télécommande, jugée par beaucoup comme trop peu ergonomique. Deux modèles de track-ball, dont un conçu pour les enfants, une souris, un joypad et un joystick satisfairont même les plus exigeants. Une carte d'extension Full Motion Video rendra bientôt possible la lecture de disques laser vidéo au format 12 cm, ce qui vous permettra de disposer peut-être demain d'une filmothèque sur micro.



Toute la puissance graphique du CD-I au service du jeu: Kether associe digitalisation vidéo et images de synthèse dans une aventure où vous devrez sauver le monde.



Conçu par Infogrames, International Tennis Open a connu les honneurs de la télévision, à juste titre car c'est un excellent jeu. D'un abord très facile, il permet de vous mesurer sur les plus grands courts aux meilleurs joueurs internationaux.



Peinture, photographie, musique, enseignement : le monde au bout des doigts.

LES ALTERNATIVES

Le CD-I est surtout une norme, qui réunit Philips, Sony et Matsushita. Les appareils eux-mêmes sont produits et distribués sous ces trois marques, créant une compétition interne, bénéfique pour l'utilisateur puisqu'elle fait baisser les prix. La vraie concurrence vient en fait de la dernière génération de consoles. La 3DO ou le Jaguar, d'Atari, sont des machines équipées d'un lecteur de CD-ROM en standard ou en option et capables également de lire les CD-DA et CD Kodak ou d'exécuter des programmes stockés sur CD-ROM. Les performances de ces machines risquent d'en faire des concurrents sérieux, du moins dans le domaine ludique, si leurs prix respectifs restent compétitifs et, surtout, si les éditeurs de logiciels suivent le standard CD-I.

LES XV
DU

Au commencement était le boulier et ça ne se passait pas trop mal (du moins tant que l'on n'oubliait pas les retenues). Puis le Malin inventa le PC et l'offrit à l'Homme. Voyant Adam passer de plus en plus de temps à jouer à Day of the Tentacle, Eve s'en alla faire des compotes et tous les ennuis de l'Humanité commençèrent. Alors, comme la situation n'avait pas l'air de vouloir s'arranger, IL décida de dicter aux journalistes de Tilt les nouvelles Tables de la Loi. Serge, sauvé des eaux mais pas du whisky, a profité de la ligne directe pour prendre des notes en sténo...

I. Une disquette de boot tu auras.

Si, pour une raison ou une autre, le disque dur de votre machine n'est plus accessible ou que votre ordinateur bloque au démarrage, une seule solution: la disquette de boot, qui permet de faire repartir la machine. Pour en créer une: placez une disquette vierge dans le lecteur A: et tapez successivement:
FORMAT A: /U /S
SYS A:
Copiez ensuite sur cette disquette les fichiers suivants: KEYB.COM, KEYBOARD.SYS, HIMEM.SYS, EMM386.EXE, COUNTRY.SYS , le pilote de votre souris et les fichiers AUTOEXEC.BAT et CONFIG.SYS de notre configuration type (voir encadré).

II. Ta configuration tu noteras.

Taille mémoire, type de disque dur, position des cavaliers sur les cartes, interruptions et canaux de DMA utilisés, contenu des fichiers AUTOEXEC.BAT et CONFIG.SYS: voilà autant de renseignements qu'il faut avoir à tout moment sous la main.

III. Des sauvegardes tu feras.

Personne n'est à l'abri d'une erreur ou d'une panne matérielle (et ne venez pas me dire le contraire). Pour peu que vous ayez quatre ou cinq logiciels sur votre disque dur ou, pire encore, Windows, une sauvegarde hebdomadaire vous prendra moins de temps que de devoir tout réinstaller et configurer à nouveau en cas de catastrophe. Il importe peu que vous la fassiez sur disquette ou sur bande magnétique — l'important, c'est de la faire régulièrement.

IV. Les disquettes tu rangeras.

Ne faites jamais d'installation à partir des disquettes originales: en cas de fausse manœuvre, c'est la catastrophe garantie. Pensez à ranger les disquettes originales (et les sauvegardes) dans un endroit sûr, à l'abri du chien, de la petite sœur et de la belle-mère.

V. Ton disque dur tu optimiseras.

Créez des répertoires et des sous-répertoires pour organiser de façon logique votre disque dur et ne conservez dans le répertoire racine que le strict minimum. Pensez aussi à défragmenter régulièrement les fichiers (il existe de nombreux utilitaires pour cela).

VI. La documentation du DOS tu liras.

Les réponses à 95% des questions les plus courantes s'y trouvent-il suffit de chercher un peu. Attachez-vous à apprendre les principales commandes: COPY, DIR, CD, FORMAT, MD, RD, DEL et leurs variantes. Sachez que MS-DOS 5.0 et 6.0 contiennent un système d'aide: tapez HELP + commande pour obtenir une aide sur la commande en question.

VII. AUTOEXEC.BAT et CONFIG.SYS tu connaîtras.

CONFIG.SYS est un fichier qui décrit la configuration de votre machine et de ses périphériques et AUTOEXEC.BAT est un fichier de commandes qui sont exécutées à chaque démarrage de la machine. Astreignez-vous à comprendre chaque ligne de ces deux fichiers essentiels: c'est absolument essentiel pour pouvoir résoudre d'éventuels conflits ou pour adapter votre machine aux exigences des différents logiciels.

VIII. Un anti-virus tu utiliseras.

Votre meilleur copain vient de vous refiler une disquette d'allure louche en vous disant: "Essaie ça, c'est super!". Allez-vous mettre cette disquette dans votre machine et lancer le programme les yeux fermés? Que savez-vous sur son origine? Qui l'a fourni à votre copain? Qui vous garantit que le programme ne va pas reformater votre disque dur? Pour éviter ce genre de désagrément, une seule solution: l'anti-virus, à utiliser sur tout nouveau programme, commercial ou pas. Et depuis qu'un anti-virus est livré gratuitement avec le DOS 6.0, vous n'avez plus aucune excuse.

IX. Ton PC tu ouvriras.

Vous savez ce qu'il y a sous le capot de votre voiture, n'est-ce pas? Alors pourquoi ignorer ce qu'il y a dans le ventre de votre machine? Savoir à quoi ressemble un disque dur, une barette mémoire ou un connecteur d'extension peut vous épargner d'avoir à transporter votre machine au S.A.V. et de payer pour une réparation que vous pourriez faire vous-même. Pensez tout de même à le refermer: ça améliore la ventilation!

X. Près de ton PC tu ne mangeras ni ne boiras.

Les miettes de pain au Nutella, le café, le pop-corn, le Coca sont autant de façons de rendre une disquette inutilisable ou de détruire le meilleur clavier, alors évitez les diners fins près du PC. Mieux encore: tâchez de réserver un coin spécial pour votre machine.

XI. Les standards tu suivras.

Oui, je sais — la souris Schmurtz est dix fois moins chère que celle d'une grande marque — mais que ferez-vous lorsqu'il faudra mettre à jour son pilote et que le revendeur aura disparu? Acheter du matériel standard, c'est payer plus cher, certes, mais c'est aussi avoir la garantie de ne pas se retrouver coincé dans l'avenir.

XII. Au futur tu penseras.

Il peut être tentant d'acheter un 386sx que le vendeur tente de vous refourguer pour deux fois moins cher qu'un 486dx50, mais n'oubliez pas qu'il existe déjà des jeux qui mettent à genoux un 486dx2-66 (ou presque). Alors, si vous ne voulez pas vous retrouver dans 6 mois avec une machine obsolète, n'hésitez pas à prendre d'emblée la machine la plus puissante possible.

XIII. Aucun logiciel tu ne pirateras.

Faut-il encore vous le répéter? Le piratage est l'acte d'un esprit immature et sans aucun respect pour le travail d'autrui. C'est un délit puni par la loi d'une part et la raison pour laquelle les logiciels de jeux sont aussi chers d'autre part.

COMMANDEMENTS JOUEUR SUR PC

XIV. Les licences d'utilisation tu renverras.

Cela permet aux éditeurs de tenir les utilisateurs au courant des nouvelles versions, vous donne souvent droit à une hot-line et permet parfois de bénéficier de prix promotionnels lors des mises à jour des logiciels.

XV. Tilt tu achèteras.

C'est une véritable mine de renseignements, trucs et astuces sur tous les jeux passés, présents et futurs. Ne manquez pas un seul numéro!

LA CONFIGURATION TYPE

La configuration type, celle qu'il faut avoir pour démarrer une machine dans de bonnes conditions, la voici. Attention: elle n'est valable que pour les machines à base de 386 et 486. Si vous avez un 286, supprimez la ligne "device=emm386.exe noems". Cette configuration suppose que vous démarrez à partir d'une disquette de boot. L'installation du DOS (et la plupart des configurations toutes prêtes) ajoute tout un tas de commandes dans ces fichiers, notamment les commandes MODE, NLSFUNC, CHCP ou encore ANSI.SYS. N'hésitez pas à les effacer: ces configurations ne servent à rien dans l'utilisation quotidienne et pour les jeux.

CONFIG.SYS:

```
device=himem.sys
device=emm386.exe noems
dos=high,umb
buffers=5,0
files=25
fcbs=4,0
lastdrive=c
break=on
country=033,437,country.sys
```

AUTOEXEC.BAT:

```
@echo off
@prompt $p$g
@lh keyb fr,,keyboard.sys
@lh mouse
```

L'ANNEE DU KILLER

Pourfendeur de la médiocrité micro-informatique, inépuisable défenseur du porte-monnaie du joueur, croisement dégénéré entre "Jason" de Vendredi 13 et Jean-Pierre Coffe, le Killer sévit habituellement dans Consoles+, où il tronçonne allègrement tous les mauvais jeux qui ont le malheur de tomber entre ses griffes. Exceptionnellement, l'animal a décidé de venir fourrer son nez dans la micro pour une rétrospective sanglante des pires jeux de l'année 93 !

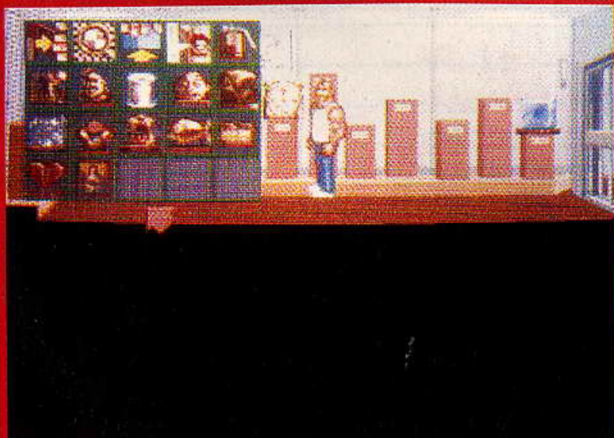
NOM : Killer

PRENOM : Ze

AGE : Z'êtes de la police ?

PROFESSION : Bougez pas, je cherche...

Pour ceusse qui ne me connaîtraient pas, je m' présente... The Killer! Dans la vie, y'a deux choses que je déteste par dessus tout : les couinements de hamster hystérique de Jordy et les jeux minables que des éditeurs véreux essayent de refiler aux gogos au prix fort. Pour Jordy, j'ai rien pu faire (j'ai bien essayé de prendre son école maternelle en otage mais je me suis gourré de classe et ça a fait toute une histoire!), mais pour les jeux pourris, j'ai réussi à m'incruster chez Consoles+ en passant par le vide ordure, où j'ai récupéré au passage pas mal de jeux débiles que je massacre régulièrement dans ma rubrique. Depuis l'espèce de bureau où ils m'ont collé (sous l'évier, dans les toilettes), on voit plutôt bien la rédaction de chez Tilt et on n'est pas trop loin de la grosse benne orange où ils balancent leurs vieux numéros de Hot Vidéo usagés et les jeux pourris. C'est là que j'ai récupéré les ignominies qui suivent. Après avoir longtemps délibéré avec moi-même, j'ai décidé de les nommer tous les cinq ex-æquo pour recevoir le "Blaireau d'Or" de la plus grosse daube 1993! Si vous voyez un jour l'un d'entre eux sur les étalages d'un revendeur, foutez le feu au magasin et barrez-vous au Venezuela, vous aurez fait un grand geste pour la sauvegarde de l'humanité!



Nippon Safe Incorporated

de Dynabyte sur Amiga

Moi, j'suis pas le genre de type patient, alors les jeux où il faut passer son temps à fourrer des disquettes dans le drive et à attendre pendant des mois que ça se charge, je les passe au mixeur! Nippon Safe Incorporated aurait pu être un jeu d'aventure sympa, avec trois personnages à diriger en même temps, mais depuis la création du personnage jusqu'au système de jeu, tout est foireux!
Le jeu était tellement bourré de défauts que les gars de chez Tilt ont cru que la version qu'on leur avait filé à tester n'était pas définitive. Hé ben si, elle l'était!

le "Taupe 5" des plus belles daubes de l'année!"



Xenobots

de Electronic Arts sur PC

Xenobots vous propose d'organiser quelques bastons ramollies entre des robots géants. Franchement, j'ai passé l'âge de faire joujou avec des Goldoraks en plastoque! D'autant que le soft est loin d'être une réussite. Toutes les missions se ressemblent et l'action est tellement lente et répétitive qu'on s'endort au bout de trois parties. L'animation est anémique, les mouvements des robots sont souvent grotesques, la 3D est ratée (tout juste une ligne d'horizon et trois montagnes qui se battent en duel dans le fond), la fenêtre de jeu est minuscule. Je continue? Non, pas la peine, vous avez pigé!

Lotus III

de Gremlin sur PC

D'accord, cette course de voitures est la seule à laquelle on puisse jouer à deux simultanément sur PC, mais est-ce que c'est une raison pour l'acheter et balancer 350 balles par la fenêtre? Tous en cœur: Nooooon! Quels que soient le véhicule et le circuit que vous choisissez, la conduite est toujours la même et la sensation de vitesse est tellement mal rendue qu'on a l'impression de faire du vélo! En plus, le niveau de difficulté est mal dosé et même le plus nullos des joueurs serait capable de finir tous les circuits les doigts dans le nez. Bref, si vous avez envie d'une bonne course de voiture, allez voir ailleurs!





Cohort II

de Impressions sur Amiga

J'peux déjà pas blairer les wargames d'habitude (c'est vrai ça, pourquoi jouer à la guéguerre sur un écran alors que les rues sont pleines de supporters de foot qui ne demandent qu'à se faire éclater à coups de batte de baseball?), mais celui là, c'est le bouquet! Les soldats ont des tronches de Playmobils avariés et il faut quasiment les diriger un par un, ce qui prend un temps infini. Les graphismes ont dû être dessinés par un môme de quatre ans et le scrolling de l'écran est plus saccadé qu'une ballade à dos de mulet! Bref, la seule personne que ce wargame puisse vous donner envie de tuer, c'est le type qui vous l' a vendu!

The Magic Candle III

de Mindcraft sur PC

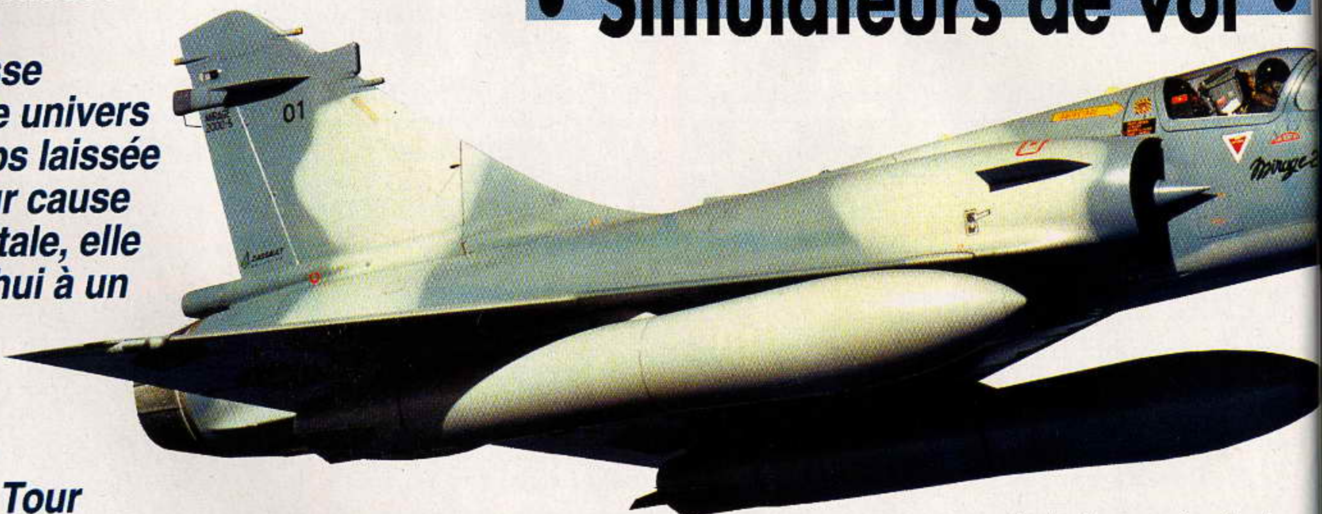
Magic Candle III est un espèce de clone raté de la série des Ultima. Les graphismes sont hideux, le jeu est lent, la musique est plus pénible qu'un récital d'Hervé Villard et le système de jeu est à peu près aussi énervant que le système d'ouverture d'une portion de Vache-qui-rit (NDLR: les nouvelles portions sont à éjection rapide, médisant! A l'époque, le premier épisode de ce jeu de rôle minable faisait à peu près illusion, mais dès le second, Magic Candle avait déjà un métro de retard sur ses concurrents. Alors on se demande pourquoi les types de chez Mindcraft ont tant tenu à nous sortir un troisième épisode que personne n'attendait. Par pure méchanceté, vous croyez?





LE MICRO

• Simulateurs de vol •



Domaine d'une richesse incomparable, la simulation dépasse souvent le simple univers du jeu. Longtemps laissée pour compte pour cause d'aridité congénitale, elle s'ouvre aujourd'hui à un vaste public essentiellement composé de possesseurs de compatibles PC. Tour d'horizon pratique sur l'art et la manière de simuler.

Des pros au jeu

Bien avant que n'apparaisse le premier ordinateur grand public, certains secteurs d'activités, et tout particulièrement l'aéronautique, pratiquaient la simulation. A l'origine très rudimentaire, celle-ci fut utilisée exclusivement pour l'entraînement des pilotes à la manœuvre. Un siècle plus tard, la simulation professionnelle est devenue l'un des éléments clés de la haute technologie.
Calquée sur la simulation professionnelle, toutes proportions gardées, la simulation ludique permet à un large public de toucher du doigt un certain nombre d'activités réservées d'ordinaire à une élite. En outre, à la différence de la trop grande majorité des produits micros, les simulateurs font véritablement appel à l'intelligence du joueur tout en la meublant des diverses informations dont ils regorgent: techniques, théoriques ou historiques.
Si, question prise en main, les bolides terrestres ou aériens sont de prime abord sur un pied d'égalité — la F1 et la moto de compétition peuvent sembler aussi inaccessibles au commun des mortels qu'un jet ou un avion de chasse — il s'avère pourtant que ce sont les simulateurs de vol qui ont le mieux profité de l'évolution technique de la micro.
A cela, deux raisons. La première, c'est l'attrait irrésistible qu'exerce le pilotage sur un très grand nombre d'individus, dignes descendants d'Icare. La seconde, moins prosaïque, est liée à des contingences techniques. En effet, contrairement aux apparences, il est plus aisé de programmer un simulateur de vol qu'un simulateur de véhicule terrestre quel qu'il soit. Sans entrer dans les détails, disons que la gestion dynamique d'un engin volant est plus simple.
Cela n'empêche pas certains programmeurs de s'être distingués avec de très belles simulations de F1 telles que **Vroom** (Lankhor) ou **F1 Grand Prix** (Microprose) qui, d'un point de vue qualitatif, sont les exceptions qui confirment la règle. D'ailleurs, il se pourrait qu'un certain laps de temps s'écoule avant que ces deux jeux ne se fassent ravir la vedette. Comparée à ces cas isolés, la masse des simulateurs de "haut" vol - qui en outre ne cesse de s'accroître - est tout simplement énorme : une cinquantaine de titres, sans compter les disques scénarios.

L'avion ne fait pas le simulateur

Précisons tout de suite ce que nous entendons par simulateur de vol. Sans vouloir faire montre d'un sectarisme excessif, il est important de faire la nuance entre le véritable simulateur - bien que le terme véritable puisse également être sujet à caution, mais nous y reviendrons plus tard — et le logiciel dans la composition duquel intervient seulement une pincée de pilotage d'un engin quelconque au réalisme douteux. Concrètement et pour prendre un exemple précis, la présence de bombardiers B-17 dans **D-Day** (Loriciel) ne suffit pas à faire de ce logiciel — par ailleurs d'un niveau honorable en tant que jeu de stratégie — un simulateur. En effet, il n'est pas nécessaire d'être expert pour noter au premier coup d'œil l'allure fantaisiste des séquences de bombardement. Et encore ne parlerons nous pas de l'instrumentation pour le moins rudimentaire dont bénéficie le pilote/joueur... Il est vrai que le manque de réalisme du tableau de bord n'est pas rédhibitoire dans tous les cas de figure. Un logiciel tel que **Aces of the Pacific** (Dynamix) en l'occurrence fait preuve à cet égard de bien piètres capacités, sans que cela n'entache en rien l'intense plaisir que l'on prend à effectuer des missions. La preuve est ainsi faite que la simulation n'est pas exclusivement affaire de techniciens. En fait, chacun peut y trouver son compte, du débutant qui assimilera en douceur les techniques de base, au pilote chevronné qui pourra enfin s'amuser à manœuvrer son appareil de prédilection sans avoir l'impression de faire des heures supplémentaires.

Bien débuter

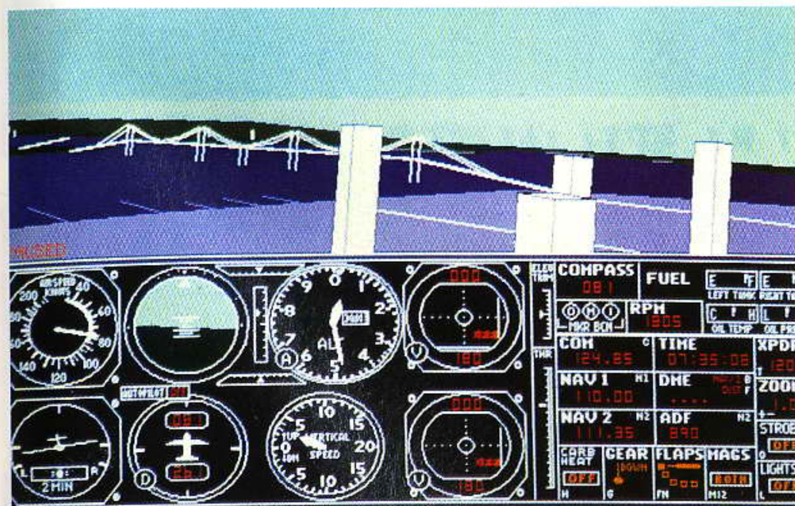
Il en est de la simulation comme de la cuisine. Si un œuf au plat représente à vos yeux l'ultime raffinement culinaire, les fast food feront largement votre ordinaire. En revanche, si votre délicat palais sait différencier le cuisseau de veau du cuissot de chevreuil, aucune table ne sera trop bonne pour vous... En d'autres termes, la simulation offre un éventail très large de possibilités, à la portée de toutes les bourses, pour les imaginations les plus restrictives comme les plus débridées. Une ombre se présente toutefois au tableau lorsqu'il s'agit de choisir le logiciel.
En effet, ces derniers mois, ST et Amiga ont fait l'objet d'une réduction drastique en matière de développement et même d'adaptations de simulateurs. Il en découle que le possesseur de ce type d'ordinateur devra se contenter très souvent d'un simulateur ancien pour se faire la main. Qu'à cela ne tienne, il en existe bon nombre de très corrects. C'est le cas de **F-16 Falcon** de Spectrum Holobyte, de **F-16 Combat Pilot** de Digital Integration, de Gunship ou, plus récemment, de **Gunship 2 000** de Microprose. Il faut bien avouer cependant que le passionné au vrai sens du terme atteindra très vite les limites d'une telle configuration. De fait, se prenant au jeu — et à condition que son portefeuille le lui permette —, il tournera son regard vers l'univers PC qui regorge quant à lui d'accessoires en tout genre et propose en outre le top niveau en matière de logiciel. Mais les voies de la simulation sont semées d'embûches et notre passionné n'est pas au bout de ses peines. Dès ses premières démarches en vue de l'acquisition d'un compatible, il se heurtera à deux questions hautement métaphysiques: 386 ou 486? 33 MHz ou 50 MHz? Et pourquoi pas Pentium

PREND SON VOL

pendant que vous y êtes ? Ne riez pas, au train où vont les choses, le mythique 586 sonne déjà à la porte des fanas de simu, ne serait-ce qu'en



raison de **Flight Simulator** cinquième du nom qui ne dévoile qu'en partie ses fantastiques ressources sur la machine la plus puissante du moment, à savoir un 486/50 MHz doté, qui plus est, d'une carte vidéo 32 bits. Il faut toutefois



Flight Simulator est considéré, à raison, comme le père de la simulation ludique. La première version était loin de présenter des écrans en SVGA, comme le fait FS5.

relativiser et prendre soin de ne pas céder sans une raison valable à l'odieux chantage auxquels se livrent les éditeurs de jeux et les constructeurs d'ordinateurs à grands coups de processeurs. Certes, à l'instar de **FS5** les logiciels de simulation sont grands consommateurs de Mo, de MHz et autres bits. De ce fait, le 486/50 apparaît comme le meilleur candidat au support des simulateurs de vol parmi l'ensemble des appareils du marché. Ce qui ne signifie nullement que les 386dx soient bons pour la ferraille. Quand bien même les toutes dernières nouveautés leur seraient interdites.

Choisir son jeu

Voici donc notre pilote en herbe équipé. Reste l'étape ô combien délicate du choix du logiciel. Comme nous l'avons déjà souligné, la simulation de vol est en mesure de répondre aux attentes de chacun suivant ses motivations, son expérience, son goût ou son dégoût pour les choses de la guerre, etc. Afin de simplifier une recherche qui pourrait s'avérer fastidieuse, voici une sélection des meilleurs logiciels répertoriés par rapport à une échelle de niveau d'utilisateur allant du débutant au plus chevronné. Ne sont mentionnés ici que les programmes encore disponibles chez certains revendeurs.
Pour débuter en douceur sans se "prendre la tête", rien ne vaut un **Aces of the Pacific** (Dynamix) ou encore un **Secret Weapons of the Luftwaffe** (Lucas Arts). Certes, ces deux logiciels sont on ne peut plus guerriers, mais ils comportent de sérieux avantages tels qu'une interface utilisateur relativement simple, un pilotage facile et néanmoins réaliste (hormis du point de vue instrumentation, réduite ici au strict nécessaire), un nombre très important d'appareils alliés ou ennemis, rien moins que 37 avions pour Aces of the Pacific (si l'on tient compte des 7 supplémentaires qu'apporte le scénario **WWII : 1946**) et 12 pour Secret Weapons of the Luftwaffe, scénarios compris, ainsi qu'un certain aspect jeu d'action qui ne sera pas pour déplaire au néophytes. La richesse presque illimitée, autant historique que ludique, de ces deux produits leur confère une durée de vie appréciable.
Qui plus est, ils offrent une réelle progression dans la complexité des missions. Ainsi, quel que soit son niveau, le joueur prendra toujours un intense plaisir à les utiliser. Même jugement en ce qui concerne **Aces over Europe** (Dynamix) conçu dans le même esprit que son aîné du Pacifique.

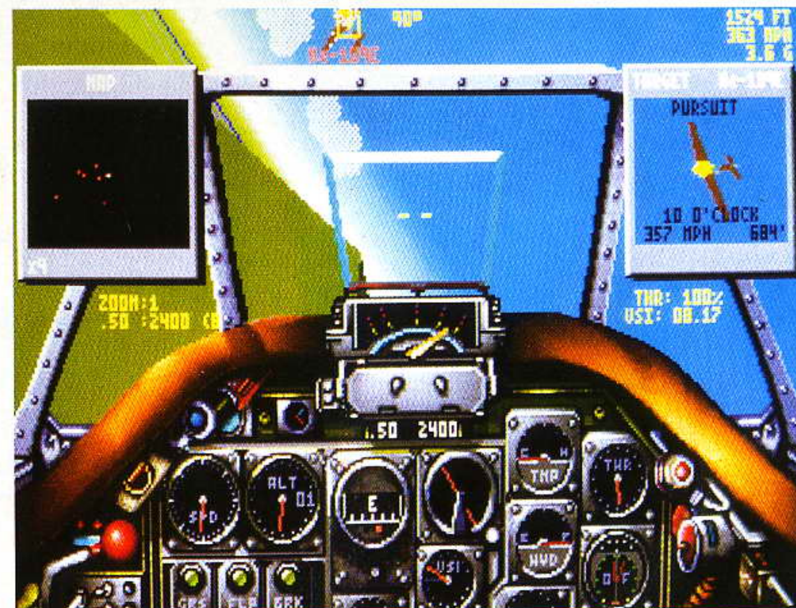
Les simul'actions

D'un dosage de difficulté similaire, **Comanche Maximum Overkill** (Novalogic) propose quant à lui le pilotage d'un hélicoptère de la toute dernière génération : le RAH-66 Comanche. Si le logiciel ne fait que peu de cas du réalisme dans son ensemble, il représente par ailleurs une belle évolution graphique de par ses superbes paysages en texture 3D. En outre, l'action soutenue et l'extrême simplicité d'utilisation le rendent accessible aux plus jeunes.
Tout comme Comanche, **Strike Commander** (Origin) présente d'énormes qualités graphiques doublées d'une ambiance sonore étonnante.
Malheureusement, là s'interrompt l'énumération de ses qualités en matière de simulation car, s'il est sans conteste l'un des plus beaux jeux micro actuels, il ne mérite pas vraiment le titre de simulateur. Ni la dynamique de vol ni l'instrumentation de bord des avions proposés (F-16 et F-22) ne sont respectées. En outre, comble de frustration, le F-22 (qui fait un peu figure de mythe dans le domaine aéronautique) n'est accessible qu'à la 38ème mission ou dans le nouveau data disk qui vient de paraître.

Leader incontesté de la simulation ludique, Microprose a à son actif un grand nombre de logiciels qui peuvent être répartis en deux catégories. D'une part, ceux au réalisme "atténué" et, d'autre part, ceux qui font montre d'une certaine rigueur technique. Afin de poursuivre notre progression, nous ne citerons dans un premier temps que les plus accessibles, à savoir : **F-117A Night Hawk** et **F-15 Strike Eagle II** (Desert Storm). Hormis les quelques différences liées aux appareils concernés (différences avouons-le assez mineures aux yeux de l'utilisateur, si ce n'est par la forme du tableau de bord), ces produits ont en commun une forte dose d'action doublée d'une grande simplicité d'utilisation.
En outre, l'aspect stratégique, très important dans tout simulateur digne de ce nom, est loin d'être dédaigné. Ils constituent donc une étape presque essentielle pour parfaire son apprentissage de l'art de la simulation.

Merci Chuck !

Il est parfois des logiciels qui défrayent la chronique. Soit en raison de leur évidente supériorité dans un domaine donné, soit parce qu'ils apportent quelque chose de radicalement nouveau.
C'est le cas de **Chuck Yeager's Air Combat** (Electronic Arts) dans lequel le combat aérien n'est pas une fin en



Chuck Yeager Air Combat a été une révélation : tout en assurant un niveau de modélisation acceptable, il plonge le joueur dans l'univers du combat rapproché.

soi, mais un art à part entière. En effet, au travers d'une cinquantaine de missions, dont certaines donnent des frissons, le joueur sera assisté d'un Chuck Yeager — héros de la 357e puis premier homme à franchir le mur du son — plus fringant que jamais, malgré ses 80 ans, qui lui fournira toutes les indications utiles pour fausser compagnie à un adversaire trop collant ou, mieux, pour le contrer et finalement le descendre à la suite d'une figure



Les appareils disponibles dans Dogfight représentent le must de la chasse.

telle que l'Immelman, le Scissor ou encore une attaque en Yo-yo. De plus, comble de bonheur, le logiciel offre une panoplie intéressante — bien qu'anachronique — d'appareils tant à piloter qu'à combattre ; occasion inespérée de faire se confronter des avions aussi éloignés par les années et la différence de technologie que peuvent l'être un P-51 et un MiG-21.



Dès lors, il est surprenant de constater à quel point la technique de combat peut minimiser les écarts pourtant flagrants existant entre les deux appareils et rendre l'écrasante supériorité du MiG-21 quasi nulle.
Outre ces marques d'originalité, Chuck Yeager's Air Combat est l'un des rares logiciels à respecter l'effet dit de buffeting qui intervient lorsque la vitesse excessive de l'avion provoque les vibrations du fuselage, pouvant entraîner sa désintégration pure et simple. Détail, certes, mais qui ne gâche rien, bien au contraire.
Similaire à bien des égards avec Chuck Yeager's Air Combat, puisque permettant également les combats anachroniques, **Dogfight** (Microprose) apparaît néanmoins comme un peu moins rigoureux du point de vue technique.
Par ailleurs très agréable à manier, il peut en outre être utilisé en liaison par câble ou modem.

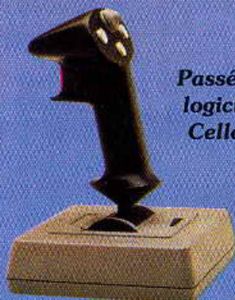
Les simulations plus techniques

Avec **Gunship 2000** (Microprose), on accède à un niveau supérieur de la simulation. D'abord parce qu'il s'agit d'un bon simulateur d'hélicoptère et ensuite — et surtout — parce qu'il comporte tous les ingrédients d'une simulation digne de ce nom, à commencer par le réalisme convaincant du pilotage, même s'il fait l'objet d'une légère concession.
Comme se plaisent à le dire les pilotes expérimentés, piloter un avion n'est pas plus difficile que de faire du vélo. Il en est tout autrement de l'hélicoptère qui nécessite en permanence la pleine attention du



pilote. Ce dernier a en effet fort à faire pour maintenir en l'air cet engin contre nature et doit continuellement gérer le subtil équilibre qui lui permet d'avancer sans perdre d'altitude, de passer en vol stationnaire à tout moment, voire même de reculer si le besoin s'en fait sentir. Pour ce faire, il dispose des palonniers (pédales agissant sur le rotor de queue et permettant à l'appareil d'effectuer un tour sur son axe), de la manette des gaz située à l'extrémité du collectif (manche disposé à gauche du siège du pilote servant à réguler l'angle d'attaque des pales et par conséquent à augmenter ou diminuer le taux ascensionnel) et du cyclique (manche situé entre les

LES JOYSTICKS SPECIALISES



Passé le stade de l'apprentissage, la simulation atteint très vite une nouvelle dimension où n'intervient plus uniquement le logiciel, mais également le matériel, sous la forme, entre autres, de commandes de vol.
Celles-ci sont partagées en deux catégories. D'une part, celles destinées à la simulation de vol civile et, d'autre part, celles plus appropriées à la simulation de combat aérien. Pour le vol civil, le Mouse Yoke*, mariage d'une souris et d'un axe manié par un demi volant (l'union est assurée par un collier élastique) peut être considéré comme un compromis acceptable pour le débutant et ce, malgré le fort handicap que constitue l'absence de retour au neutre.*
Beaucoup plus adapté à la manœuvre aéronautique, le Virtual Pilot *(CH Products) comporte, outre le retour au neutre, une manette des gaz et des trim - compensateurs d'effort - latéraux et verticaux.*
Le Flight Yoke 2000 *(Winner) est assez similaire, on y retrouve les gaz et les trim, à la différence toutefois qu'il semble moins fiable et moins résistant à l'usure.*
De nature équivalente, bien qu'il ne comporte pas de trim, le G-Force *(Suncom) offre l'avantage d'avoir une double vocation. En effet, un simple déblocage latéral le transforme en volant pouvant être utilisé sur n'importe lequel des simulateurs automobiles du marché.*
Apparemment plus performante, la gamme Maxx *se compose du* Maxx Yoke *et du palonnier, outil indispensable au pilote chevronné. Malheureusement, les apparences sont trompeuses. Peu solides et absolument pas ergonomiques — l'écart entre les pédales du palonnier est rédhibitoire — l'ensemble affiche des performances assez médiocres.*
La palme d'or en matière de commandes de vol civiles revient sans conteste à Flight Link *qui propose une gamme complète allant du yoke au palonnier, en passant par le bloc régulateurs (gaz, mixture, pas de l'hélice et trim) plus un module électronique, le tout en deux ou quatre blocs séparés. A tout bien tout honneur, les commandes Flight Link ne sont pas données. Selon la configuration, deux ou quatre modules, leur prix avoisine respectivement 11 000 F et 12 000 F. Il est vrai néanmoins que le rendu est saisissant.*
Côté simulation de combat, les aparences sont trompeuses. Si les joysticks qui semblent devoir faire l'affaire sont légion, fort peu méritent l'appellation de véritables outils de Simulation. En effet, les critères de choix étant basés essentiellement sur la souplesse, la précision et l'ergonomie, les options sont limitées.
La gamme Mach *(CH Products), avec les* Mach 1, Mach 1+, Mach II *et* Mach III *s'avère être la plus simple tout en offrant le meilleur rapport qualité/prix. En outre, les modèles les plus évolués comportent des trim, ce qui ne sera pas pour déplaire aux puristes.*
Plus proche du stick aviation, le Flightstick *(CH Products) fait montre d'une remarquable ergonomie et d'une grande souplesse d'utilisation. Calqué sur le même modèle, le récent* Flightstick Pro *est doté de trois boutons de tir — bizarrement positionnés —, d'un régulateur de gaz, de trim et d'un coolie hat (malheureusement inopéran ?).*
Chez Gravis, un seul modèle mais d'un excellent niveau, le MouseStick*. Très souple, disposant de boutons de feu à fonction indépendante, il est disponible sur PC et Macintosh.*
Là encore, une palme d'or doit être attribuée, mais cette fois à Thrustmaster qui, de par la qualité de sa gamme composée du Flight Control System*, du* Weapons Control System *et du palonnier, se distingue très nettement du lot. Le prix n'est pas en reste, cela va sans dire, puisqu'une configuration complète se situe dans une gamme de prix proche de 2 500 F*

PILOTS
Our Brackets Convert Your Office Chair into a Realistic Cockpit!
Experience The F-16 with ThrustMaster Controls and Interface Dynamics Brackets

L'incroyable fauteuil proposé par Interface Dynamics, à base de Thrustmaster.

LES GRANDS DE LA SIMULATION

Hormis quelques rares irréductibles, tous les éditeurs de logiciels se sont un jour penchés sur la simulation. Avec plus ou moins de réussite il est vrai car bien peu ont pu inscrire leur nom au panthéon des développeurs de génie. Parmi les élus, nous comptons:

Bao: ***Flight Simulator, FS 2, FS 3, FS 4 et FS 5***
Digital Integration: ***F-16 Combat Pilot, Tornado***
Domark: ***AV-8B Harrier Assault, MiG-29, MiG-29M Super Fulcrum***
Dynamix: ***A-10 Tank Killer, Red Baron, Aces of the Pacific, Aces over Europe***
Electronic Arts: ***Stormovik, Birds of Prey, Heroes of the 357th, Chuck Yeagers Air Combat, Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer (Macintosh)***
LucasArts: ***Battle of the Pacific, Battle of Britain, Secret Weapons of the Luftwaffe, X-Wing***
Microprose: ***F-19 Stealth Fighter, F-117 Night Hawk, Knights of the Sky, F-15 Strike Eagle, F-15 Strike Eagle II, F-15 Strike Eagle III, Gunship, Gunship 2000, Harrier Jump Jet, B17 Flying Fortress, Atac, Dogfight***
Mindscape: ***Megafortress***
NovaLogic: ***Comanche Maximum Overkill (plus deux add-ons)***
On-Line: ***Air Warrior***
Origin: ***Strike Commander, Privateer, Wing Commander***
Spectrum Holobyte: ***Falcon, Flight of the Intruder, Falcon 3.0, MiG 29 (additif à Falcon 3.0)***
SubLogic: ***ATP, ATP 2,***
Thalion: ***Airbus A320***
Virgin: ***Reach for the Skies, Space Shuttle.***

La liste des logiciels attribuée à chaque éditeur n'a pas valeur de référence puisque non exhaustive mais constitue un rappel des principaux titres par société.

jambes du pilote commandant l'inclinaison du rotor — et par la même la translation de l'appareil — dans l'une des quatre directions: avant, arrière, gauche, droite). Nul besoin d'être grand clerc pour saisir la complexité que représente la moindre manœuvre. Or donc, c'est pour des raisons de pure commodité, amplement justifiées par la nécessité absolue d'employer le clavier en plus du manche, que les programmeurs ont fait en sorte que n'importe quel joueur puisse sélectionner un appareil et le faire décoller sans encombre, ou presque, tout en respectant les manœuvres réelles énoncées plus haut. Passée cette petite concession au réalisme, Gunship 2000 s'avère être un jeu vaste et passionnant où, l'expérience aidant, on accédera aux commandes d'appareils aussi prestigieux que le AH-64A Apache ou le RAH-66 Comanche.
Outre les deux régions proposées dans le jeu (Golfe Arabo-Persique et Europe centrale), le conflit peut être étendu aux Philippines et aux terres australes grâce à une disquette supplémentaire nommée Islands and Ice qui, de plus, contient un éditeur de missions.

Harrier: en avant toute

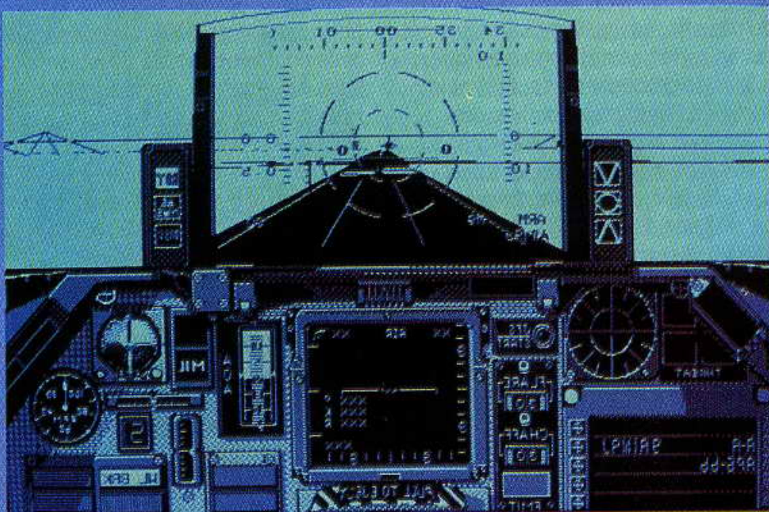
De par son originalité, le décollage vertical, le Harrier occupe une place particulière dans l'aviation. Cela lui valut d'être repris sous licence par la firme américaine Mc Donnell Douglas qui développa conjointement avec le concepteur British Aerospace la fameuse version AV-8B Harrier II. De cette double nationalité découlent deux jeux, l'un signé Microprose intitulé **Harrier Jump Jet**, l'autre signé Domark nommé **AV-8B Harrier Assault**. Contre toute attente, ces jeux ne sont ni complémentaires, ni même semblables. Alors que Microprose s'attache à soigner le réalisme technique tout en proposant de vastes théâtres d'opérations (le cap Nord, Hongkong et les Malouines) et la possibilité de piloter les deux modèles les plus récents (GR.7 et Sea Harrier AV-8B), Domark préfère mettre l'accent sur l'utilisation d'un seul type d'appareil (AV-8B) dans un contexte particulier, à savoir un débarquement sur les côtes orientales de Timor, qui du reste est la seule et unique campagne du jeu. Si Harrier Jump Jet



Les simulateurs profitent aujourd'hui des gros progrès réalisés dans la représentation graphique : la 3D mappée permet à Jump Jet de proposer un Harrier très convaincant.

LA SIMU SUR MACINTOSH

Bien que restreinte en comparaison de celle disponible sur PC, la logithèque Macintosh n'est pas dénuée d'intérêt puisque comportant des musts tels que Red Baron *et* Aces of the Pacific *(Dynamix),* Hellcat Ace *(Bullfrog),* Flight Simulator 4 *(Bao),* Falcon MC *(Spectrum Holobyte) ou encore* Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer *(Electronic Arts). Attention ! L'un des inconvénients majeurs du Macintosh étant la disparité des modèles disponibles dans la gamme, inconvénient qui tend à se niveler sur PC, il faut être vigilant dans le choix des logiciels. En effet, un jeu sur LC, qui correspond à peu près à un PC 286, n'a rien de comparable avec le même jeu sur Mac 2 qui, quant à lui, se rapproche d'un PC 486.*



Figurant parmi les légendes de la simulation, Red Baron *fut, graphiquement, l'un des plus beaux simulateurs sur PC. Son adaptation sur Macintosh, sans être décevante puisque conservant les mêmes qualités graphiques, y perdit néanmoins en rapidité et donc en fluidité, ce qui, pour un simulateur, est pour le moins rédhibitoire.*
Hellcat Ace *pourrait dans une certaine mesure être comparé à* Aces of the Pacific*, tant il est agréable et facile à piloter. La principale différence — et elle n'est pas des moindres — étant qu'il se limite au seul* Hellcat*.*
Falcon MC*, bien que ressemblant presque à s'y méprendre à son homologue PC* Falcon 3.0*, n'en est pas moins un logiciel original, bien ficelé et réaliste à souhait. En outre, il comporte une option permettant la liaison par câble et modem.*
Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer *est un cas particulier. Tout comme* Chuck Yeager's Air Combat *sur PC, il enseigne plus l'art que la manière du combat aérien. De l'esprit guerrier, seul subsiste l'apprentissage intensif des subtilités de l'Immelmann ou du Split-S, mais comme figure acrobatique et non comme moyen de se défendre efficacement de l'adversaire.*

apparaît comme le plus rigoureux et donc, comme le plus à même de plaire aux amateurs de simulation, AV-8B Harrier Assault n'en est pas moins intéressant. Ne serait-ce qu'en raison de l'extraordinaire fluidité de ses graphismes ou de l'aspect stratégique soigné.

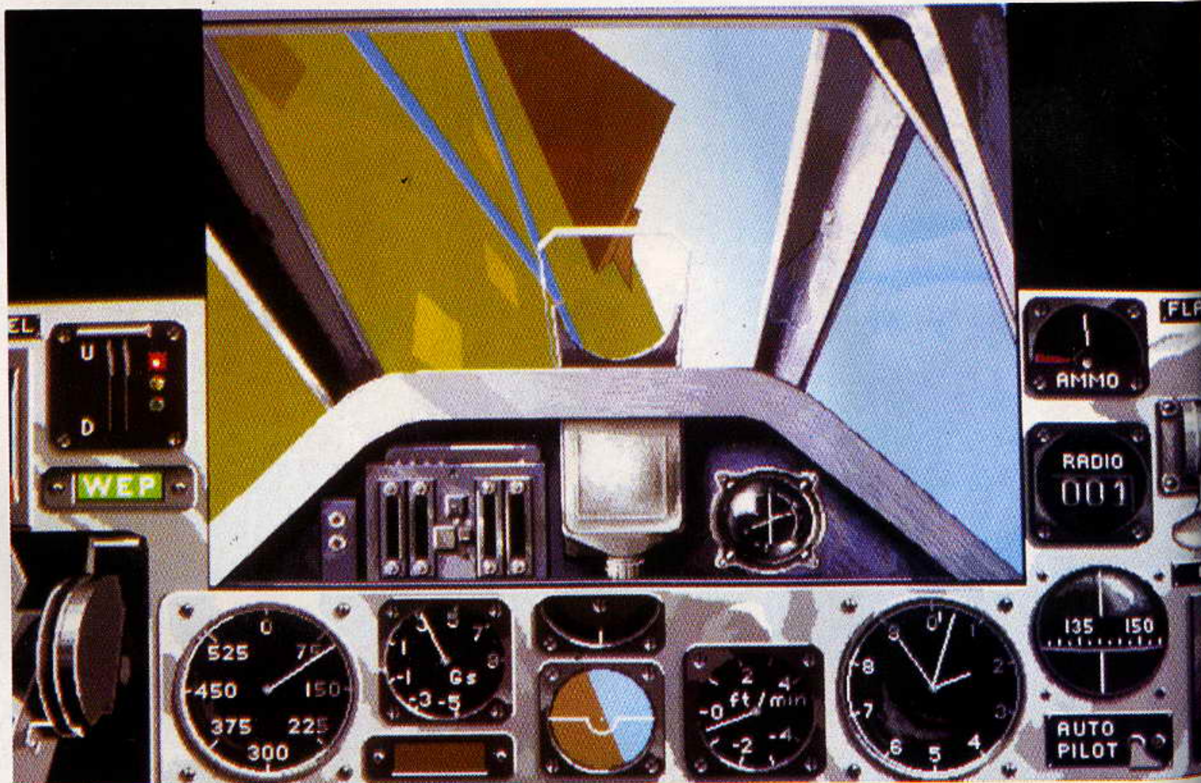
Pilotez un bombardier

Avec **B17 Flying Fortress** (Microprose) apparaît une nouvelle forme de simulation. Il ne s'agit plus ici uniquement de piloter un avion mais de gérer l'ensemble d'une forteresse volante via son équipage, au total dix personnages qui dépendront du savoir-faire du joueur. La compétence de chaque membre d'équipage devra également être exploitée au mieux dans l'intérêt de la mission. En effet, chaque personnage embarqué débute le jeu avec une timide mais néanmoins réelle expérience dans un domaine donné (pilotage, bombardement, secourisme), expérience qui ne fera que s'accroître au fil des missions. Outre l'aspect "jeu de rôle", B17 Flying Fortress est également un simulateur à part entière, même si pour des raisons d'ergonomie évidentes une grande part de l'action est prise en charge par l'ordinateur. Les attaques de la chasse et les tirs de la Flak (batteries antiaériennes allemandes) sont remarquablement fidèles, tout comme les réactions du bombardier, qui tressaute lorsqu'une explosion a lieu à proximité. Un excellent logiciel où, une fois n'est pas coutume, sont réunis : fidélité à l'appareil réel, ergonomie, action et stratégie.

D'un genre assez similaire, **Megafortress** (Mindscape) propose quant à lui de prendre les commandes d'un B-52 de guerre électronique, modèle par ailleurs inexistant. A l'instar de B17 Flying Fortress, le joueur contrôle l'ensemble de l'appareil, du pilote au servant. D'une prise en main difficile, Megafortress rebutera les moins rodés à l'art de la simulation. En revanche, les amateurs du genre y verront l'occasion d'enrichir leurs connaissances en apprenant à établir un plan de vol, à manier les contre-mesures électroniques et à utiliser à bon escient les différents missiles que recèle le bombardier.

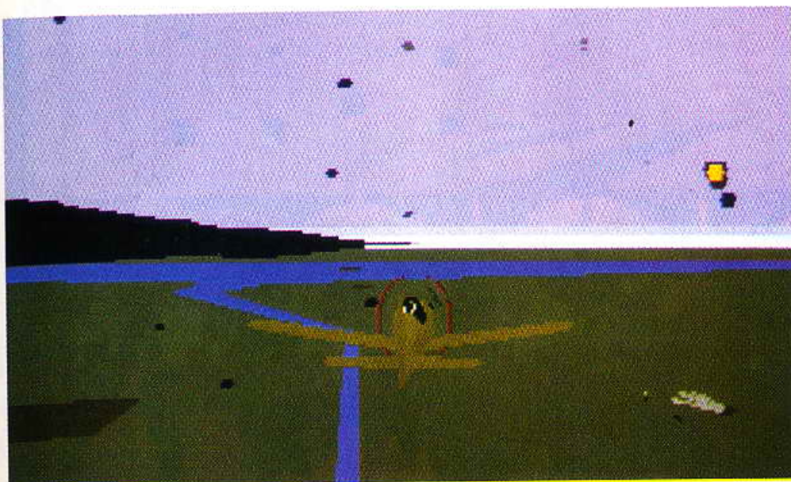
Jouez par satellite

Cas unique en son genre, **Air Warrior** (On-Line Entertainment), conçu pour une utilisation modem, n'offre qu'un intérêt très limité s'il en est privé puisqu'il propose seulement un mode Entraînement totalement dépourvu d'ennemis dont l'utilité première est de se familiariser avec le pilotage des 23



Air Warrior permet de se brancher via modem et satellite à quarante autres pilotes dans le monde entier, en temps réel.

B-17 Flying Fortress fait partie des simulations historiques de qualité.



appareils inclus dans le logiciel, non compris une jeep, un char T-34, un Flakpanzer antiaérien et un camion, ainsi qu'avec les terrains d'action. Sitôt connecté au serveur sous Unix situé à Londres, tout devient limpide, Air Warrior est Le Simulateur. Grâce à la magie de la connexion en temps réel, la simulation atteint une nouvelle dimension. On se trouve confronté à de vrais adversaires, de chair et d'os, et non plus aux pilotes informatisés, aussi bien programmés soient-ils, qui sont le lot commun des simulateurs ordinaires. Rien moins que 40 joueurs peuvent ainsi se retrouver simultanément sur un même jeu, partager leur passion commune pour la simulation et surtout communiquer. Fantastique ! Seule ombre au tableau, la nécessité absolue de posséder un modem.

Les grandes pointures

Hors concours, trois logiciels représentent la quintescence de la simulation aérienne de combat. Il s'agit, dans l'ordre chronologique de sortie sur le marché, de **Falcon 3.0** (Spectrum Holobyte), de **F-15 Strike Eagle III** (Microprose) et de **Tornado** (Digital Integration). Graphiquement bien conçus, rigoureux, complexes à souhait et qui plus est, d'une étendue presque illimitée, ces logiciels nouvelle génération entraînent véritablement l'utilisateur dans un monde à part entière. Difficile d'entrer dans le détail en ce qui les concerne individuellement tant il y aurait à dire. Chacun de ces trois produits, avec ses différences, est un must incontournable, auquel aboutiront un jour ou l'autre tous les passionnés de simulation.

La simulation "pro"

Entrons maintenant de plain-pied dans l'univers des simulateurs de vol au vrai sens du terme. Outre les simulateurs de très haut niveau tels que **IFT Pro** et **Elite 3** (voir encadré), il existe trois logiciels remarquablement conçus et incontournables, à savoir **Flight Simulator 4**, **Flight Simulator 5** (tous deux de Bao) et **Airlines Transport Pilot 2** (SubLogic). Descendant d'une longue lignée de simulateurs, **Flight Simulator 4** est sans conteste le plus connu des logiciels de sa catégorie à travers le monde. Hormis quelques imperfections dues en particulier à une représentation plane de la Terre, ce qui entraîne un décalage de coordonnées, **Flight Simulator 4** fait preuve d'un excellent niveau de réalisme instrumental. Ainsi, même le pilote chevronné pourra y retrouver



ELITE 3 (PROP) ET IFT-PRO 5, SIMULATEURS D'EXCEPTION



Bien que conçus pour une utilisation domestique, puisque tournant sur compatible PC, Elite 3 (distribué en France par Monomax Aviation) et IFT-Pro 5 (distribué par Néocom) sont presque exclusivement destinés à la clientèle des pilotes privés ou professionnels en possession de leur licence ou en cours de formation. Orientés vol IFR, c'est-à-dire sans visibilité, leur écran de travail est essentiellement constitué de la reproduction fidèle des instruments embarqués à bord des avions légers haut de gamme (jets ou biturbopropulseurs d'affaire, principal avantage d'Elite 3 par rapport à IFT Pro qui, lui, ne donne accès qu'à des monomoteurs) et ne laisse qu'une part infime à la vue extérieure qui fait d'ailleurs bien peu de cas du décor environnant. Seuls sont ici représentés les pistes des aérodromes, véritablement indispensables, agrémentées des différentes aides à l'atterrissage coutumières à tous les pilotes (balises, markers) ainsi que le plafond nuageux, s'il y a lieu. Comme on est en droit de l'espérer, de la part de programmes de ce niveau, tout repose sur une extrême rigueur technique au travers de laquelle, le pilote retrouve facilement ses marques. Ainsi, le graphisme de l'instrumentation est particulièrement soigné, ce qui rend son interprétation très aisée.

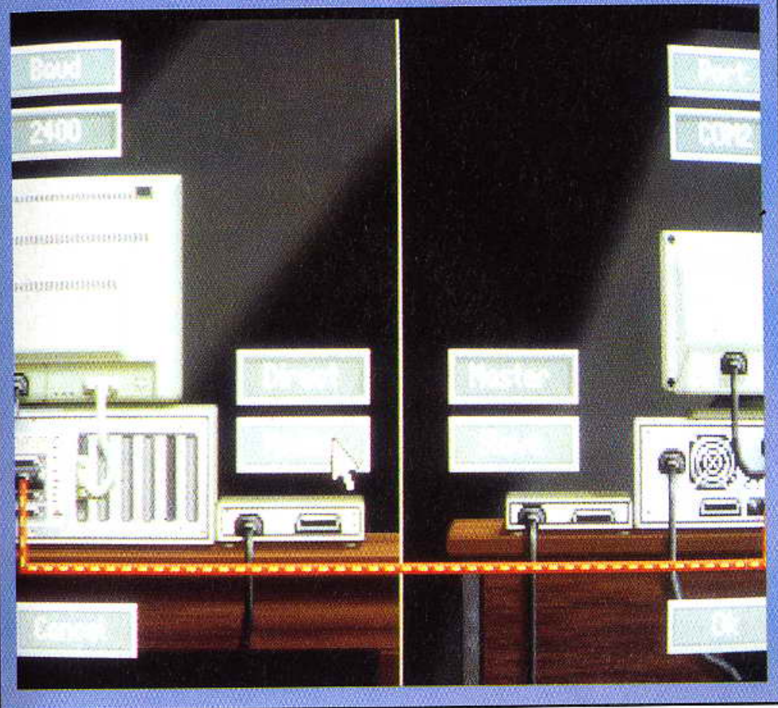
ses marques sans difficulté. Comprenant un nombre limité de régions de base (6 régions américaines et 3 régions européennes: nord de la France, sud de la Grande Bretagne et Ouest de l'Allemagne), FS 4 est aujourd'hui recordman mondial des additifs avec au total plus de quatre vingt scenary disks officiels (non compris les produits FS Forum) et une dizaine d'outils permettant à tout un chacun de développer ses propres scénarios et de piloter ses propres avions.



Tout frais, le nouveau **Flight Simulator 5ème** du nom est pour dire le moins, l'événement le plus marquant de l'année en matière de simulation. Fabuleux et extraordinaire sont les premiers mots qui viennent à l'esprit du joueur qui le découvre. Le réalisme, tant de l'image que du son ou encore de l'instrumentation est époustouflant. Jamais un logiciel grand public ne s'est autant approché de la simulation professionnelle. Les quelques petites erreurs de jeunesse de FS 4 n'apparaissent plus: la transposition des coordonnées est sans faille, l'instrumentation diffère d'un avion à l'autre et la gestion des menus se voit très nettement améliorée. En outre, FS 5 profite de l'extraordinaire logithèque de son prédécesseur, à l'exclusion toutefois des outils.

LA SIMU CREE DES LIENS

Nous l'avons vu avec l'exemple Air Warrior (On-Line), la simulation prend une toute autre dimension dès qu'existe une possibilité de liaison par câble null-modem ou modem. En dehors du must déjà cité, d'autres logiciels de haut niveau proposent également cette option. Il s'agit de Flight Simulator (Bao), de Falcon 3.0 (Spectrum Holobyte), de F-15 III (Microprose), de Dogfight (Microprose) et, enfin, de Tornado (Digital Integration). Cette option décuple l'intérêt du jeu. Ainsi, si Dogfight en solo peut lasser, le combat en temps réel avec un adversaire réel à l'autre bout du câble null-modem permet de passer des heures incroyables entre ciel et terre, un bandit collé dans son 6 heures.



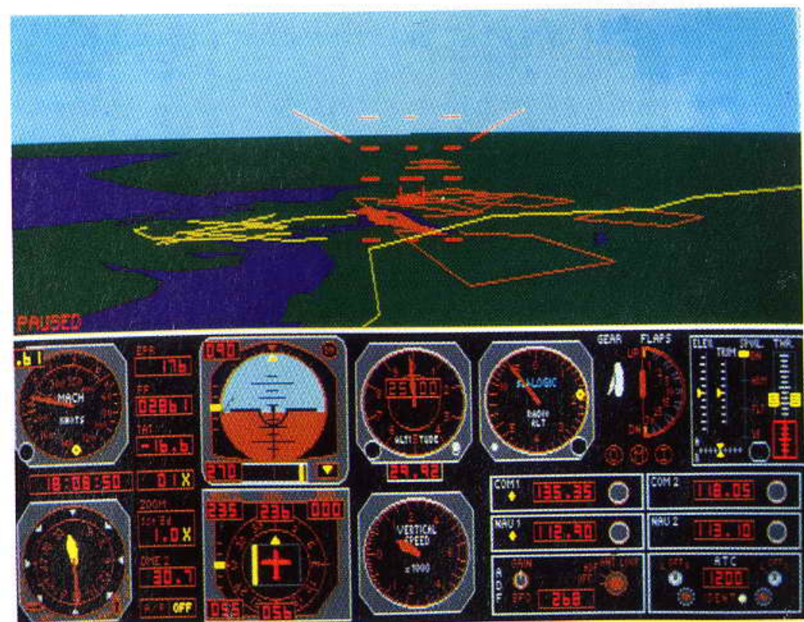


Non contents d'être compatibles, certains des scenary disks, à savoir ceux de type SCN édités par SubLogic, gagnent en qualité sur FS5, et ce parce qu'ils sont gérés par la palette de 256 couleurs que prodigue ce dernier.

Profession : commandant de bord

Même si l'air de famille est indéniable, **Airlines Transport Pilot 2** (ATP 2) est fort différent de Flight Simulator, d'une part parce que, comme son nom l'indique, il ne concerne qu'un certain type d'avions, à savoir les avions de ligne, et d'autre part parce qu'il est autrement plus complexe. Les tableaux de bord qui sont au nombre de deux pour chaque avion (sauf pour le Shorts 360 qui n'en compte qu'un) sont rigoureux, à l'exclusion de celui de l'Airbus A320 qui fait l'objet d'un véritable massacre. Destiné à ceux qui ont déjà une familiarité consommée avec le vol véridique, ATP 2 n'en est pas moins accessible aux passionnés de tout bois qui, du fait de la documentation très détaillée et de l'excellente ergonomie, parviendront très vite à l'utiliser sans difficulté.

Phénomène à part entière, puisque unique, **Space Shuttle** (Virgin) met le joueur aux commandes de la navette spatiale américaine. N'ayons pas peur des mots, ce logiciel est très certainement le plus "pointu" et le plus réaliste qui soit. Néanmoins, les niveaux de difficulté croissants auxquels s'ajoutent les missions progressives le mettent à la portée de tous. Parvenu au terme d'un dur et long apprentissage - d'autant plus long que chaque mission peut être

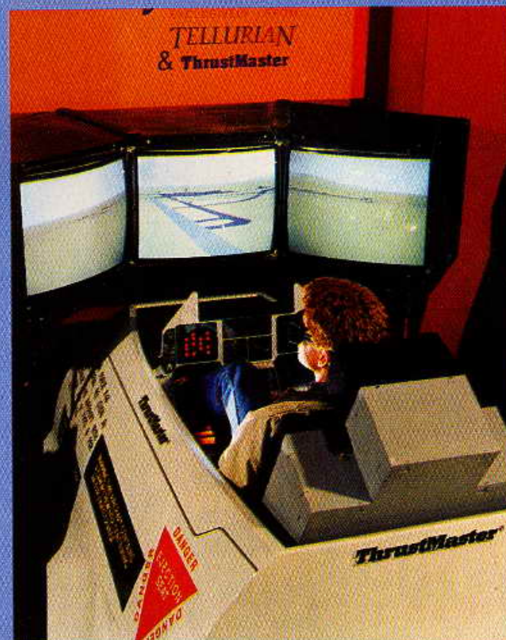


ATP constitue l'une des meilleures (et rares !) simulations d'appareils de ligne.

ET LA SIMULATION DE DEMAIN?

Le domaine de la simulation est en pleine effervescence et fait l'objet d'une évolution à nulle autre pareille. Néanmoins, il reste encore un certain nombre d'étapes à franchir avant que le logiciel allié à la machine ne fournisse à l'utilisateur les sensations du vol réel. Buzz Hoffman, ancien pilote de F-16 devenu directeur technique de Thrustmaster, nous confie ses attentes.

"Il ne fait aucun doute que la simulation de vol progressera régulièrement vers son but ultime: la reproduction fidèle des sensations visuelles, tactiles et physiques que ressent chaque pilote à bord de son appareil. Aujourd'hui, les ordinateurs 386 et 486 et les cartes accélératrices permettent déjà des prouesses techniques qu'il aurait été difficile d'imaginer il y a quelques années. Cependant, l'affichage souffre encore d'un handicap considérable, à savoir l'absence de vision périphérique qui est pourtant l'élément le plus important en matière de pilotage, civil ou militaire. Peut-être verra-t-on apparaître sous peu une nouvelle race de simulateurs permettant un affichage triptique, ce qui représenterait un très grand pas en avant. Mais cela ne constituerait pas pour autant une solution universelle puisque la vision verticale (très largement utilisée par les pilotes de chasse, en particulier lors de combats aériens rapprochés) serait encore manquante. La solution hardware semble donc peu probable dans un proche avenir et l'ingénieux "padlock view" de Falcon 3.0 et, plus récemment, de MiG 29 a encore de beaux jours devant lui.



L'une des alternatives est, bien sûr, la réalité virtuelle. Néanmoins, étant donné le coût rédhibitoire des systèmes à l'heure actuelle, je doute qu'elle comble nos attentes dans l'immédiat. Certes, il existe bien quelques équipements abordables, mais ceux-ci, de par leurs maigres capacités, sont loin de fournir les sensations visuelles que l'on est en droit d'espérer d'un simulateur de vol.

L'un des phénomènes de la simulation du futur pourrait être la connexion simultanée de centaines d'utilisateurs des quatre coins du monde sur un seul logiciel via les lignes téléphoniques. Cela est d'ores et déjà d'actualité aux USA où, à titre d'exemple, une escadrille complète de pilotes de F-16 existe et vole régulièrement. Evidemment, la démocratisation d'une telle activité dépend des coûts de communication, très bas aux USA. En France, les pouvoirs publics devraient bien sûr faire un effort particulier pour permettre à tout un chacun d'accéder à ces jeux. L'expérience On-Line avec Air Warrior qui allait tout à fait dans ce sens ne semble pas encourageante. Qui vivra verra!



Même si je ne considère pas personnellement le PC comme la meilleure plate-forme pour ce type d'utilisation véritablement interactive, il faut bien admettre que sa suprématie sur le marché en fait pour l'heure le compromis le plus acceptable. L'idéal serait en fait une machine de jeu universelle, ni Nintendo ni Sega tels que nous les connaissons, mais un appareil capable de supporter des jeux en haute résolution, du son de qualité et comportant des écrans et des entrées multiples, le tout pour un prix abordable pour l'utilisateur final. Malheureusement, je ne vois personne s'orienter dans cette direction qui est pourtant logiquement dictée par les lois du marché.

Je ne sais si l'avenir me donnera raison. Quoi qu'il en soit, de par l'évolution du marché vers le monde adulte, la simulation sortira grandie de toutes les expériences."

effectuée en temps réel - le joueur devra gérer seul l'ensemble du gigantesque puzzle que représente le tableau de bord qui se divise en cinq parties, elles-mêmes décomposées en 37 panneaux qui peuvent être agrandis afin d'y effectuer une action précise.

Antoine Larmattan



LA FEDERATION FRANCAISE DE SIMULATION

Jusqu'alors, voler sur micro ne concernait qu'un seul joueur devant son micro et sans relation avec les autres joueurs. Aujourd'hui sont apparus des produits "évolutifs" (pour lesquels les particuliers peuvent créer des scenery disks) ou des possibilités de jeu à plusieurs via modem. A cette occasion, les "micro-pilotes" se découvrent une passion commune et désirent échanger entre fanas leurs impressions, leurs astuces, leurs bons plans, etc. Malheureusement, jusqu'alors, il n'existait aucune structure à même de répondre à leur besoin. C'est maintenant chose faite puisque la Fédération Française de Simulation vient de naître. Afin de favoriser l'essor de la simul, cette association loi 1901 apportera son concours, aussi bien dans les domaines professionnel, pédagogique et ludique que dans le regroupement d'associations, de clubs et de tout pôle d'activité lié à ce secteur. Par la voie de la FFdS, et grâce à l'effort de nombreux partenaires (ministères, banque, constructeurs, revendeurs, presse aéronautique et... Tilt, bien sûr !), les adhérents bénéficieront d'avantages exclusifs se rapportant à l'objet de leur passion : contacts, échanges d'informations, abonnement privilégié à des revues, service télématique, prix préférentiels pour des heures de vol, baptême de l'air, meetings, salons, etc.

Fédération Française de Simulation : 62, rue Vasco de Gama, 75015 Paris. Tél.: (1) 46.70.72.13

Simulation, fossiles et particules...



SWOTL
Aces o. Pac

Falcon
Tornado
F15-III

Comanche
Yeager
Dogfight

Strike
Commander

X-Wing
WCII
Privateer

Historique — Actuelle — Simul'action — Simul'aventure — "Sci-Fimulation"

Flight Sim 5
ATP

Shuttle

Aéronautique — Spatiale — "Sérieuse" — "Métissée"

"PRO" — LUDIQUE

ARBRE DE LA SIMULATION

Il y a un an, lorsque nous débations à Tilt pour savoir quel logiciel gagnerait le Tilt d'Or de la meilleure simulation, nous n'avions aucune difficulté pour déterminer quels jeux entraient dans cette catégorie. Quelques puristes chipotaient bien pour dénier à des softs comme Yeager Air Combat le droit d'y figurer, mais cela tenait plus de la discussion d'esthète que d'un réel problème de fond. En revanche, nous ne savions déjà trop que faire de Wing Commander: si la simulation de vol accepte les appareils du passé, tolère-t-elle ceux du futur? Nous avions alors décidé que, par son originalité, le jeu d'Origin occupait une place à part, un inclassable dans les logithèques. Et puis est arrivé un bel hélicoptère fonçant avec une fluidité sans pareille dans un décor hyper-réaliste en 3D mappée et sprites zoomés: Comanche venait-il de créer un nouveau genre ou ajoutait-il une branche à la famille des simulateurs? Sans compter que les programmeurs de chez Lucas venaient jeter de l'huile sur le feu en produisant X-Wing, qui délogeait WCII de sa niche douillette de "curiosité logicielle". Un monstre, ça va; pour deux, il fallait bien trouver une qualification plus exacte. Enfin, Origin (après deux ans d'attente) sortait Strike Commander et, pour le coup, brouillait définitivement les cartes: mélanger la simulation et l'aventure ne simplifiait effectivement pas les choses.

Alors aujourd'hui, où en sommes nous? La simulation possède un tronc qui se sépare très tôt en deux parties: les simulateurs "pro" (Flight Simulator 5, Airbus A320) et les simulateurs ludiques. Cette partie se subdivise elle-même en plusieurs branches distinctes: les simulations ludiques "sérieuses" (actuelles comme Falcon 3.0, MiG 29 ou Tornado, et historiques, comme SWOTL ou Aces of the Pacific), les "simul'actions" (Comanche), la "simul'aventure" (Strike Commander) et la "Sci-Simulation (Wing Commander, X-Wing, Privateer).

Mais cette classification n'est que provisoire. Nous sommes un peu dans la situation des paléontologues ou des physiciens du début du siècle: nos belles théories s'écroulent au premier fossile mis à jour ou à la première particule découverte. Ne doutons pas que, dès demain, les éditeurs s'ingénient à produire des jeux qui viendront faire trembler ce fragile essai d'unification. Et c'est tant mieux: cette profusion montre à quel point la simulation est un genre vivant et créatif et nous, les joueurs, y trouverons toujours notre intérêt.



Comanche a été l'un des évènements majeurs de cette année de simulation et justifie presque à lui seul l'achat d'un PC.



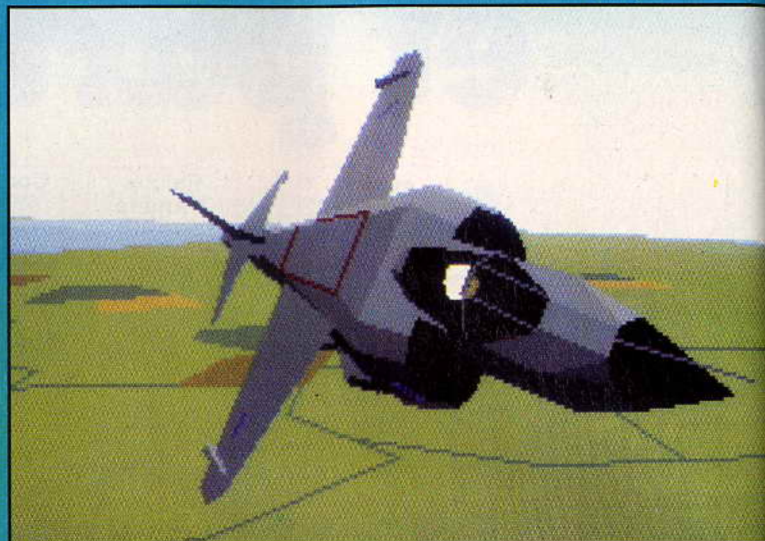
PC Dogfight

Simulation réaliste contre logiciel très "fun", ce match entre Dogfight et Tornado résume bien les questions que les joueurs se posent aujourd'hui. Un simulateur de vol doit-il être un logiciel pour spécialistes, nécessitant des connaissances en aéronautique et en avionique (comme FS4 ou Falcon), ou peut-il être "débarrassé" des écueils techniques pour se concentrer sur le simple plaisir du vol ou la poussée d'adrénaline d'un dogfight (comme Comanche)? Réponse, peut-être, à la fin de ce match.

GRAPHISMES

DOGFIGHT 85 % — TORNADO 70 %

En ce qui concerne le rendu des appareils, Dogfight l'emporte face à Tornado. En revanche, les détails au sol, même s'ils ne sont pas extraordinaires dans Tornado, donnent nettement l'avantage à ce dernier. Mais, après tout, quoi de plus normal? Le logiciel de Microprose ne s'occupant que de combats aériens, le rendu du sol n'était pas primordial. Quant à l'esthétique générale, il est intéressant de voir comme les deux softs ont choisi, chacun, une voie différente. Dogfight mise sur la vision artistique pour illustrer l'esprit chevaleresque qui (paraît-il) animait les pilotes en combats rapprochés. Tornado, pour sa part, utilise des digits de très belle qualité pour cadrer avec son image hi-tech.



Aucun problème pour reconnaître un appareil dans Dogfight. Ici, un Harrier.



Votre Tornado répondra assez fidèlement à chacune de vos sollicitations.

ANIMATION

DOGFIGHT 70 % — TORNADO 75 %

L'animation de nos deux concurrents est loin des prouesses réalisées par Comanche ou, même, par Chuck Yeager Air Combat. Mais Tornado tire cependant assez bien son épingle du jeu et je n'ai pas constaté de ralentissements rédhibitoires sur mon 486/33. En revanche, si le vol du Spitfire de Dogfight était très fluide, il n'en allait pas de même de celui du F-16 qui pouvait être carrément saccadé. De toute évidence, la vitesse de mon processeur était dépassée par la vitesse de mon appareil! Dommage pour un jeu principalement basé sur l'action. Heureusement, les combats les plus intéressants se font sur de vieux zincs.

BANDE SON

DOGFIGHT 62 % — TORNADO 60 %

On ne peut pas dire que la musique soit essentielle dans une simul. En revanche, pour les premiers pilotes, les bruits étaient essentiels: c'était eux qui le renseignaient sur le régime de son moulin. Un pilote de chasse moderne est lui aussi sollicité par de nombreux stimuli auditifs: les différentes alarmes de bord, le grondement sourd de la PC et, surtout, les contacts radio. Las! Tornado comme Dogfight n'ont pas vraiment pris en compte cette donnée. Si le logiciel de Microprose fait tout juste dans l'honnête, celui de Digital Integration fait carrément dans l'insupportable. Et dire qu'une équipe spéciale en était chargée!

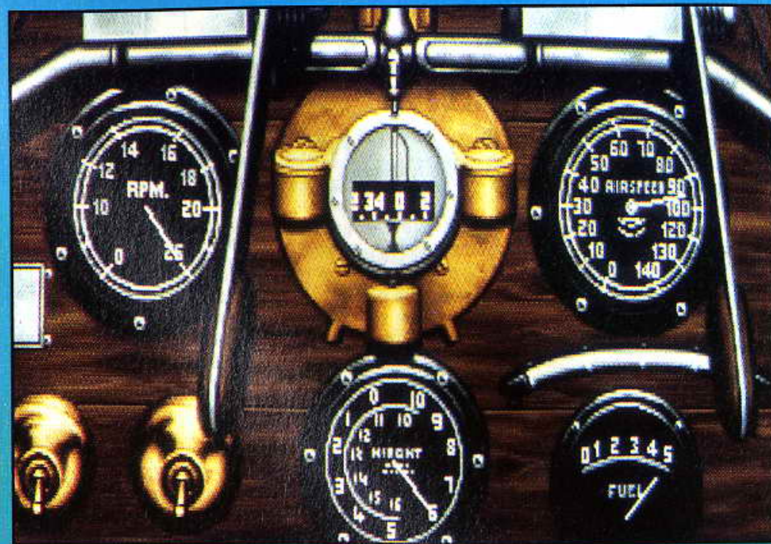


Dans Tornado, vous ne serez jamais seul, au sol comme dans les airs.

PRISE EN MAIN

DOGFIGHT 90 % — TORNADO 65 %

Voilà une des caractéristiques qui peut faire la décision: pour décoller, vous faut-il passer au préalable trois jours dans la doc ou pouvez-vous mettre plein gaz et vous en tirer vivant? Pour Tornado, pas question de jouer les apprentis-pilotes: vous devrez bosser fort sur le manuel avant d'espérer atteindre vos premières cibles. Et même si ce manuel est bien fait, il ne pourra vous éviter de nombreux crashes pénibles, d'autant plus que l'option "Quickstart" est déjà d'un niveau assez relevé. Pour Dogfight, c'est tout le contraire: vous choisissez votre appareil, celui (ou ceux) de l'adversaire et vous voilà en plein ciel, prêt à en découdre. Quoi de plus simple?



Sur les appareils du début du siècle, la technique était assez "rustique"...



Le tableau de bord de votre Tornado : un peu compliqué pour les néophytes !

JOUABILITE

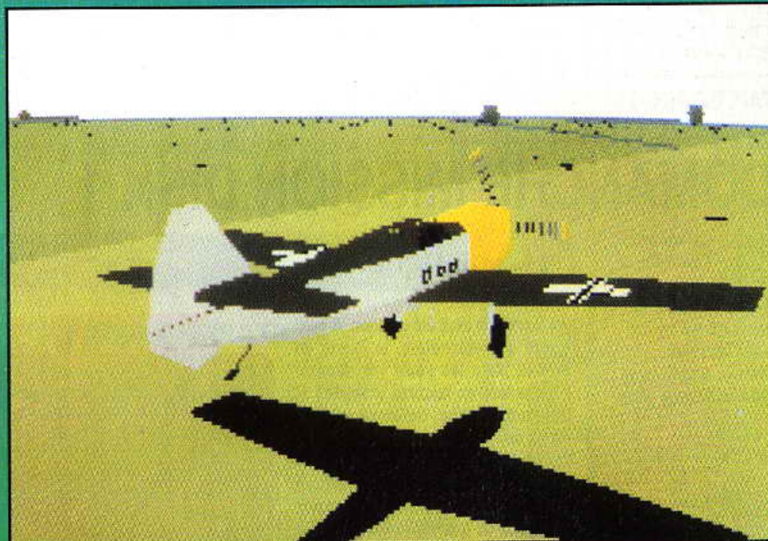
DOGFIGHT 90 % — TORNADO 75 %

Même motif, même punition pour la jouabilité. La maîtrise de votre Tornado vous demandera de mémoriser 157 commandes différentes. Autant dire que nous sommes loin d'un shoot'em up. Et c'est justement ce coté arcade qui fait la grande force de Dogfight. Déjà en combat contre la machine, vous pouvez vous organiser des matchs épiques (en Messerschmitt face à une meute de Fagot, qu'est-ce que vous donnez?). Mais le logiciel prend toute sa dimension lorsque vous connectez votre bécane à celle d'un ami par un nul-modem: les combats se font alors en temps réel contre un adversaire que vous connaissez.

DUREE DE VIE

DOGFIGHT 65 % — TORNADO 95 %

Evidemment, on inverse la tendance avec les heures qui passent. On se rend compte que les tactiques de Dogfight sont un peu redondantes et on finit par épuiser l'étonnement que l'on pouvait avoir à opposer des appareils de génération différente. Si vous disposez cependant d'un null-modem et d'un ami pilote toujours disponible, le jeu à deux en temps réel augmente de beaucoup cette durée de vie (la note grimpe alors à 95%). Au contraire, au fur et à mesure que vous domptez votre Tornado, vous découvrez des missions très complètes, des options très riches et, tiens donc!, même une option pour jouer à deux...


La durée de vie de Dogfight augmente considérablement en jeu à deux.

VERDICT

DOGFIGHT	85%
TORNADO	82%

Les notes sont serrées: les jeux sont tous deux d'excellente facture. Tornado représente ce qui se fait de mieux en matière de simulation réaliste (hormis les "vrais" simulateurs genre FS ou ATP). Sérieux, dense, professionnel, il comblera les amateurs de missions crédibles, de commandes de vol réalistes et de descriptions exactes d'armes embarquées. Mais nos lecteurs veulent du fun, de cette sensation qui glace la moelle épinière de tout joueur face à un challenge à sa mesure. Et pour eux, il y a Dogfight, un concentré d'émotions à déguster dès l'ouverture de la boîte. Pour trouver une comparaison culinaire, je dirais que Dogfight est à Tornado ce que le micro-ondes est à la mijoteuse: on ne fait pas les mêmes plats avec mais tout le monde trouvera son compte à posséder les deux. PK

AV-8B HARRIER ASSAULT

PC

TOP
• Une animation d'une très grande fluidité.
• Aspect stratégique bien développé.

FLOP
• Des graphismes moyens.
• Un scénario trop court.

DOMARK

DIFFICULTE 1 2 3 **JOUEURS** 1 2+ **PRIX** A B C D E

Le Harrier a inspiré deux grands éditeurs, cette année, puisqu'il est la vedette de Jump Jet (Microprose) et d'AV-8B (Domark). Ce dernier met principalement l'accent sur l'aspect stratégique de la simulation. Tirant le meilleur parti des capacités spécifiques du Harrier (dont, bien sûr, le V/STOL - décollage court ou vertical), vous aurez à planifier une campagne. Vous mettrez en œuvre un escadron embarqué sur porte-avions et serez chargé de la couverture aérienne d'une opération de débarquement. Bien entendu, les troupes adverses seront loin d'être passives et vous aurez à préparer soigneusement chaque mission si vous voulez éviter le carnage. Si les graphismes ne sont pas extraordinaires, ils sont compensés par une animation d'une remarquable fluidité.

VERDICT 1

Oui, mais... La simulation est complète, rigoureuse dans la reconstitution technique, intéressante par son aspect stratégique, bref, propre à satisfaire les besoins les plus exigeants. Pourtant, j'avoue ne pas avoir accroché : le jeu manque d'ambiance. *Piotr*

Oui, mais... Le mélange de stratégie et de simulation fait de AV-8B un simulateur sympathique, servi par une animation phénoménale. Cependant, les graphismes et la simulation de vol proprement dite sont un cran au-dessous de ceux des concurrents. *Jérôme*

VERDICT 2

CONFIGURATION
386sx, RAM 640 Ko, 3,3 Mo DD, VGA, AdLib, Sound Blaster, Roland, clav., joy., jeu en anglais, manuel en français.



Graphismes 65%
Simples mais heureusement soutenus par une animation hyper-fluide.

Animation 80%
Même sur un 386sx, votre Harrier virevolte comme une guêpe.

Musique 70%
Pas de chef-d'œuvre pour un genre qui n'en demande pas.

Bruitages 75%
Réalistes, ils vous aident dans certaines phases de jeu.

Maniabilité 85%
Votre appareil répond presque trop vite aux commandes!

Jouabilité 70%
Pas trop complexe mais parfois illogique. Quelques manques d'ergonomie.

Durée de Vie 65%
Une seule campagne sur une seule île, c'est court...

70%

B-17 FLYING FORTRESS

Amiga

TOP
• Une même mission peut sembler différente suivant le poste occupé.
• Le degré de réalisme est paramétrable.
• Le manuel regorge d'informations et de photos d'époque.

FLOP
• Les accès disque sont trop fréquents.
• A part les cibles, le paysage est pratiquement désert.
• On a parfois la désagréable impression de n'être qu'un spectateur.

MICROPROSE

DIFFICULTE 1 2 3 **JOUEURS** 1 2+ **PRIX** A B C D E

Au cours de la Seconde Guerre mondiale, ils furent des centaines à s'être embarqués par équipages de dix, pour des missions quasi suicidaires sur les usines du IIIe Reich. Tous ces hommes ont construit une légende, celle du B-17, un bombardier aux capacités offensives restreintes mais qui pouvait rentrer à la base avec 3 moteurs sur 4 en rideau. La version PC de ce logiciel de Microprose avait été nominée aux Tilt d'Or, c'est dire la qualité du soft. Son principal attrait tient à la gestion des dix hommes qui forment l'équipage, aux postes desquels vous devrez prendre place et réagir individuellement suivant les circonstances. Il est également possible de laisser le programme gérer intégralement le vol, au cours des 25 missions proposées.

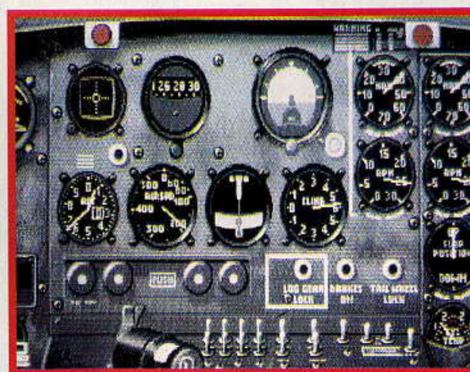
VERDICT 1

Oui, mais... Si l'appareil est fascinant, le jeu l'est moins. Avec une 3D fade et sans détail, une animation lente et un ennui qui gagne en cours de mission, B-17 Amiga a cependant la qualité d'offrir un point de vue original sur la simulation. *Marc*

Non! Quel ennui! B-17 va peut-être réussir à vous endormir, d'autant mieux que vous vous apercevrez qu'il est bien plus efficace sans votre intervention. Vous en viendrez, à n'être plus qu'un simple spectateur devant votre moniteur. Et le pilotage, alors? *JLJ*

VERDICT 2

CONFIGURATION
Amiga 500 à 3000, installation sur DD possible. Jeu en anglais, manuel en français.



Graphismes 75%
Les décors sont très vide mais les scènes intérieures riches.

Animation 73%
Une animation lente, un peu soporifique.

Musique 85%
Un régal pendant l'intro, de bons morceaux en cours de jeu.

Bruitages 67%
Hormis les moteurs, les tourelles et les mitrailleuses, rien...

Maniabilité 87%
Le manuel est une merveille!

Jouabilité 66%
Trop de touches et d'icônes à mémoriser.

Durée de Vie 70%
Les 25 missions sont longues (trop, peut-être...)

72%

COMANCHE MISSION DISK 1

PC

TOP
• C'est beau.
• La durée de vie de Comanche est multipliée par dix.
• Les véhicules, ennemis et amis, sont nettement mieux gérés.

FLOP
• Les superbes décors manquent encore de détails : bâtiments, routes, etc.
• Il faut toujours une machine très puissante.
• La dernière campagne est vraiment dure.

NOVALOGIC

DIFFICULTE 1 2 3 **JOUEURS** 1 2+ **PRIX** A B C D E

Comanche avait été un choc. A bord de cet hélicoptère, le joueur en prenait plein les yeux : les décors, entièrement en textures mappées et Gouraud Shading, défilaient sous le ventre de l'appareil et fichaient le grand frisson lorsqu'ils se refermaient sur lui à l'occasion d'une plongée dans un canyon. Novalogic ne pouvait manquer l'occasion de poursuivre sur sa lancée en fournissant une disquette de scénarios. Mais plutôt que de se contenter d'ajouter quelques missions au jeu original, cette nouvelle mouture reprend entièrement le code original pour ajouter de nouvelles textures et des ennemis nettement plus "intelligents" que précédemment. Les trois nouvelles séries de missions proposent un scénario pour débutants et deux séries pour as des as.

VERDICT 1

Oui! Leur mission semblait impossible et pourtant, ils ont réussi : ce Mission Disk est plus beau que l'original. On vole pour le plaisir de voler. Mais les ennemis sont loin de faire de la figuration et les dernières missions sont presque impossibles. *JLJ*

Oui! Bon, d'accord, les décors n'ont pas beaucoup changé, si ce n'est en qualité. Mais les missions ont acquis une densité et une diversité qui vont vous coller à votre siège. Comanche est un grand soft de simulation ludique, un must à acheter. *Morgan*

VERDICT 2

CONFIGURATION
386, RAM 4 Mo, DD de 13 Mo (avec le prog. principal), clav., joy. (Thrustmaster), AdLib et Sound Blaster, jeu en anglais, manuel en français.



Graphismes 92%
C'est superbe et on s'y croirait!

Animation 93%
Elle nécessite un 486/33 pour être fluide mais, alors, quel plaisir!

Musique 76%
Les thèmes n'ont pas changé depuis l'original.

Bruitages 80%
Les voix de votre ordinateur de bord ou de votre copilote sont toujours là.

Maniabilité 85%
Comanche se joue comme un shoot'em up.

Jouabilité 90%
Magique avec une manette des gaz et un palonnier...

Durée de Vie 85%
Ces 30 missions allongent considérablement la vie de Comanche.

90%

DOGFIGHT

PC

TOP
- Le plaisir de voler sans les contraintes techniques.
- Le choix des avions et des époques.
- Le mode "Et si... ?".
- Le soin apporté à la réalisation dans son ensemble.

FLOP
- Une animation parfois hasardeuse.
- Des bruitages souvent énervants.
- Le manque d'options et de "profondeur".

MICROPROSE



DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2 + — PRIX A B C D E

Le propos de Dogfight est simple: vous choisissez un avion dans une liste de douze (du Sopwith au F-16), vous choisissez le nombre et l'appareil de l'adversaire et vous foncez ! Largué en plein ciel, vous n'avez alors qu'un seul but : survivre. Pour cela, vous n'avez pas d'alternative. Vous devrez abattre l'adversaire. Face à un avion de la même époque géré par l'oerdinateur, vous n'aurez pas trop de problème. En revanche, si votre Fokker affronte un Phantom piloté par un autre joueur relié par null-modem, la tâche sera autrement plus ardue ! Pas de décollage, pas d'atterrissage, pas cent commandes différentes : Dogfight s'adresse aux pilotes qui veulent du fun sans avoir à passer deux semaines le nez dans la doc. Un excellent produit pour se détendre.

VERDICT 1

Oui! Il y avait Chuck Yeager Air Combat, il y a maintenant Dogfight. Microprose a repris les ingrédients du soft-culte d'EA en y appliquant sa technique et son savoir-faire. Résultat: un simulateur de combats aériens génial, surtout à deux joueurs. *Piotr*

Oui! Vous n'y connaissez rien en simulation? Alors grimpez dans le cockpit de Dogfight et décollez! La simulation n'est pas vraiment fidèle mais elle apporte un plaisir ludique que les amateurs de simul pure et dure ont un peu tendance à négliger. *Jacques*

VERDICT 2

CONFIGURATION

386dx/33, RAM 1 Mo, 6 Mo sur DD, VGA, clav. & joy., AdLib, Sound Blaster, Roland. Jeu et manuel en français.



Graphismes 85% Intro et scènes de coupe: somptueux. En cours de jeu: de très bon niveau.

Animation 70% Plus l'avion est rapide, plus elle ralentit...

Musique 75% Honnête, pendant l'intro et les scènes intermédiaires.

Bruitages 50% Tapent sur les nerfs au bout d'un moment.

Maniabilité 90% Vous allumez le PC et vous décollez: aucun problème!

Jouabilité 90% Vous permet de retrouver intégralement le "fighting spirit".

Durée de Vie 65% Trop peu d'options... mais 100% en jeu à deux joueurs!

85%

F-15 STRIKE EAGLE III

PC

TOP
- Des graphismes très performants.
- Des commandes réalistes.
- Des missions variées.

FLOP
- Nécessité d'une configuration musclée.
- Un nombre de commandes trop élevé.
- Une installation longue et fastidieuse.

DOMARK



DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2 + — PRIX A B C D E

Dans la grande famille des simulateurs de vol réalistes, Microprose nous propose la troisième version de son F-15. Les joueurs pourront partir en Irak, en Corée ou au Panama, dans des missions d'attaques au sol ou d'interdiction aérienne. Chacune nécessitera d'assumer les postes de pilote (vol) et de copilote (navigation et gestion de l'armement). Les tableaux de bord intègrent HUD et MFD, ainsi que toutes les aides électroniques au pilotage. Les décors et l'animation sont d'un bon niveau: les détails au sol et les avions ennemis sont aisément reconnaissables, alors que l'appareil obéit tout à fait correctement à chacune des sollicitations du joueur. Seul inconvénient: la nécessité d'une configuration musclée pour en profiter vraiment.

VERDICT 1

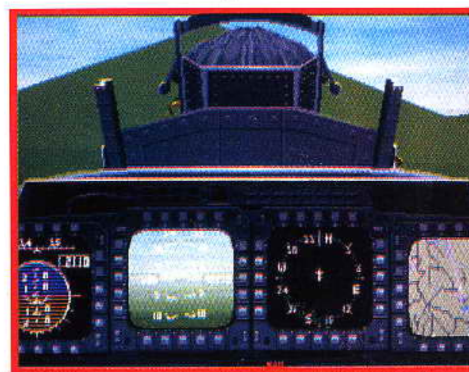
Oui! F-15 III est une réussite: la simulation offre des tableaux de bord d'une rare fidélité à l'original. Elle procure un rare plaisir, même si les séquences air-air semblent un peu trop facile et si la prise en main peut paraître un peu ardue. Du beau travail. *Jérôme*

Oui! Vous allez en baver: sa prise en main est compliquée et mémoriser toutes les touches peut être assimilé à apprendre l'annuaire des Télécoms. Mais une fois en l'air, quel pied! Un grand frisson sophistiqué à 10 000 pieds... *Olivier*

VERDICT 2

CONFIGURATION

386dx, RAM 2 Mo, VGA, AdLib, Sound Blaster, Roland, clav., souris et joy. Jeu en anglais, manuel en français.



Graphismes 85% Le ciel et l'appareil sont magnifiques, les détails au sol un peu sommaires.

Animation 90% Pour les machines haut de gamme. Les autres risquent de pédaler un peu.

Musique 75% Ne constitue ni l'attrait ni le critère de choix principal de F-15 III.

Bruitages 80% De bons bruitages qui sonorisent très bien l'action.

Maniabilité 80% Le manche répond sans problème à vos sollicitations.

Jouabilité 85% Une fois dompté, votre aigle vous procurera de grandes sensations.

Durée de Vie 90% Le type même du jeu sur lequel on revient avec plaisir deux ans après.

85%

HARRIER JUMP JET

PC

TOP
- Des graphismes en Gouraud Shading.
- Une réalisation particulièrement soignée.
- Une bonne alliance entre fun et réalisme.

FLOP
- Un contrôle des armes assez hasardeux.
- Nécessite une machine musclée.

MICROPROSE



DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2 + — PRIX A B C D E

Harrier Jump Jet utilise le "Gouraud Shading", une technique qui permet de mapper les surfaces en dégradés réalistes. Résultat: des paysages qui semblent défiler dans une brume sous le ventre de votre Harrier. Vous aurez à tenir le rôle d'un pilote engagé dans trois campagnes différentes (Hong Kong, les Malouines ou le Cap Nord) mais vous aurez eu l'occasion auparavant de vous entraîner au dogfight ou de participer à des missions uniques. La simulation de l'appareil est très complète et il vous faudra un certain temps pour apprendre à manœuvrer les tuyères orientables spécifiques au Harrier. Les forces adverses sont d'un bon niveau et certaines missions vous donneront du fil à retordre. Seule la gestion de l'armement pourra sembler un peu aléatoire.

VERDICT 1

Oui! Impossible de ne pas comparer Jump Jet à AV-8B: ces deux simulations de Harrier sont sorties au même moment. Je dois avouer ma préférence pour Jump Jet. Ses superbes graphismes et le soin apporté à sa conception y sont pour beaucoup. *Piotr*

Oui, mais... C'est vrai que Jump Jet est magnifique et représente un produit de haut de gamme. Tout porte la griffe du professionnalisme de Microprose. Hélas, seuls les possesseurs de grosses bécanes pourront en profiter. Dommage. *Jérôme*

VERDICT 2

CONFIGURATION

386sx, RAM 586 Ko, 4,8 Mo DD, VGA, AdLib, Sound Blaster, Roland, clav., joy. Jeu en anglais, manuel en français.



Graphismes 85% Grâce aux ombres de Gouraud, le réalisme acquiert un très bon niveau.

Animation 75% Pas de problème avec un 486. En dessous, cela devient pénible.

Musique 80% Très beaux morceaux lors de la présentation.

Bruitages 60% Beaucoup plus énervants qu'utiles.

Maniabilité 70% Ne posera aucun problème aux habitués des simulateurs de vol.

Jouabilité 70% Rien d'intuitif mais rien de vraiment illogique non plus.

Durée de Vie 85% Aucun problème de ce côté: les missions sont longues et variées.

80%

STRIKE COMMANDER

PC

• Les graphismes rassemblent ce qui se fait de mieux.
• Un scénario intéressant, crédible et vivant.
• Une jouabilité exemplaire.
• Un manuel à hurler de rire.

TOP

• Deux ans d'attente, même pour cette merveille, c'est long!
• Hors le 486, point de salut.

FLOP

ORIGIN



DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2 + — PRIX A B C D E

Origin retardait toujours au dernier moment sa commercialisation et cela faisait deux ans que nous l'attendions. Mais une fois posé sur nos PC, Strike Commander s'est révélé être un grand jeu. Rejeté par les purs et durs de la simulation, il métisse avec bonheur cette dernière avec l'aventure. Mercenaire volant du futur, vous devez courir le monde pour trouver des contrats auprès de chefs d'état ou de grandes compagnies qui utilisent vos F-16 pour liquider la concurrence ou l'opposition. Les missions se déroulent en équipe et vous permettent d'acquérir la polyvalence indispensable à votre futur rôle: chef de bande. A vous ensuite de gérer les fonds pour équiper vos appareils et de planifier les missions en économisant le matériel… et les hommes!

VERDICT 1

Oui! *Leader à Doguy.* Attaquez le jeu et la partie aventure. Attention: documentation française top niveau. Soyez prudent. *Doguy à Leader.* Suis locké sur le soft. Retour à la rédaction impossible. Rédac'chef adjoint shooté par logiciel. Vive Tilt. Over. *Doguy*

Oui! Strike Commander célèbre le mariage de la simulation et de l'aventure et constitue un des softs incontournables de l'année. Inaugurant un nouveau genre, il ne fera pas l'unanimité mais sa réalisation impeccable vaut la peine de le découvrir. *Piotr*

VERDICT 2

CONFIGURATION

486/33, RAM 4 Mo, de 27 à 41 Mo sur DD, VGA, toutes cartes sonores, jeu en anglais, manuel en français.



Graphismes 90% Un jeu qui utilise le meilleur de la technique.
Animation 90% Elle est d'une fluidité exemplaire… sur 486, bien sûr.
Musique 80% Bonne musique pour bonne ambiance.
Bruitages 80% Avec le Speech Pack, vous aurez des voix digitalisées.
Maniabilité 80% L'installation est pénible mais l'intro est géniale.
Jouabilité 90% Un bon compromis entre réalisme et ergonomie.
Durée de Vie 85% La difficulté des dernières missions vous retiendra pas mal de temps.

91%

STUNT ISLAND

PC

• Une idée de base vraiment originale.
• Une liberté d'action totale laissée au joueur.
• L'humour omniprésent.

TOP

• Des graphismes loin d'être à la hauteur.
• Très difficile de profiter de toutes les possibilités du jeu.

FLOP

DISNEY



DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2 + — PRIX A B C D E

On vous donne une île, des dizaines de zincs différents et des caméras. A vous de vous débrouiller pour nous concocter un film plein de cascades incroyables. Le propos de Stunt Island est pour le moins original et sa réalisation n'est pas dépourvue de qualités. Le contrôle du joueur sur l'environnement est total: tout est paramétrable. Vous n'aurez cependant nul besoin de passer trois heures à préparer votre mission avant de boucler votre ceinture: des scénarios vous fournissent une bonne liste de cascades pré-enregistrées qu'il vous faudra accomplir avec des machines incroyables. Du canard (si, si!) au 747, vous en verrez de toutes les couleurs avant le "Coupez" final. Je peux vous assurer que la cascade aérienne est un métier vraiment tuant…

VERDICT 1

Oui! Stunt Island est un jeu exemplaire. La liberté d'action est totale et vous pourrez passer des heures à mettre au point des cascades dingues. Même sans être un habitué des simulations de vol, vous pourrez vraiment vous amuser. *Laurent*

Non! C'est vrai que l'idée de Disney était géniale. Malheureusement, la réalisation est loin d'être à la hauteur. En vol, l'animation, même sur un 486, est parfois épouvantable et les graphismes sont à la limite du sommaire. Copie à revoir… *Piotr*

VERDICT 2

CONFIGURATION

386sx, RAM 570 Ko, 13 Mo DD, VGA, Adlib, Sound Blaster, Roland, manuel en français, jeu en anglais.



Graphismes 80% Les avis sont partagés: Morgan aime, Piotr pas du tout…
Animation 85% Avis encore partagés: Morgan: géniale. Piotr: nulle.
Musique 60% Rien de révolutionnaire mais assez sympathique.
Bruitages 70% Bons bruitages, sans oublier les voix digitalisées.
Maniabilité 75% Toutes les machines obéissent au doigt et à l'œil.
Jouabilité 60% Le maniement n'est pas évident, même si les commandes sont assez simples.
Durée de Vie 85% Aucun problème: vous créez vous-même vos prochaines missions.

85%

TORNADO

PC

• Un réalisme poussé jusque dans ses moindres détails.
• Une modélisation complète du périmètre d'évolution.
• Des options complètes et variées.

TOP

• Une prise en main hyper ardue.
• Une bande son qui laisse perplexe.
• Un mode Quickstart encore trop difficile.

FLOP

DIGITAL INTEGRATION



DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2 + — PRIX A B C D E

Il y a le courant Comanche (simul/shoot'em up), le courant Strike Commander (simul/aventure) et le courant Falcon (simul pure et dure). Assurément, Tornado appartient à ce dernier et ce ne sont pas les 157 commandes différentes du jeu qui me démentiront. Non plus que les pilotes anglais pour lesquels des exemplaires du logiciel sont à disposition pour entraînement! Aucune fantaisie n'est donc tolérée dans ce logiciel qui vous permet d'accéder aux postes de pilote et de copilote au cours de missions d'attaques au sol ou d'interdiction aérienne et après entraînement en simulateur ou en vol. Vous pourrez également assumer les rôles de wing commander et de commandant, au cours de campagnes entières. Le jeu à deux est possible via null-modem ou modem.

VERDICT 1

Oui! Graphismes honnêtes, bande-son moyenne, prise en main épouvantable. Pourtant, Tornado est un grand logiciel. Après bien des crashs, à force de persévérance, vous pourrez vous dire "Je l'ai fait" et, ça, c'est la meilleure des récompenses. *Piotr*

Oui, mais… Tornado est un simulateur de vol tout à fait honnête et la complexité à laquelle on se heurte reflète sans doute la réalité. Mais 157 commandes, c'est trop, et il vous faudra quatre mains de dix doigts chacune pour espérer maîtriser la bête. *Serge*

VERDICT 2

CONFIGURATION

386/33. RAM 1 Mo. 8 Mo sur DD. VGA. Toutes cartes sonores. Clav., joy. Jeu en anglais, manuel en français.



Graphismes 70% Meilleurs que Falcon, moins bons que Comanche.
Animation 75% Insuffisante sur un 386, elle demande un 486 gonflé à bloc.
Musique 80% Entre deux missions, de bons morceaux.
Bruitages 40% Manquait-il du temps pour programmer les bruitages?
Maniabilité 65% Bon manuel mais le Quickflight est déjà trop compliqué.
Jouabilité 75% Un vrai plaisir… après un long apprentissage!
Durée de Vie 95% Aucun problème de ce côté. Essayez déjà de décoller.

82%

X-WING

PC

TOP
• C'est Star Wars !
• Nombre et variété des missions formidables.
• Une musique issue directement du film.
• Un excellent contrôle du joystick.

FLOP
• Moins beau que WC2.
• Un objectif raté et il faut recommencer toute la mission.
• Une gestion clavier ou souris délicate.

LUCASART



DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2 + — PRIX A B C D E

Vous vous souvenez de cette fabuleuse scène de la tranchée pendant laquelle Luke balance ses torpilles dans la bouche d'aération ? Vous pourrez retrouver les frissons que vous avez éprouvés lors de la Guerre des Etoiles, mais avec vous dans le rôle principal ! Jeune cadet des forces rebelles, vous aurez à réussir l'entraînement avant d'être engagé dans des combats vous opposant à l'Empire, à bord d'un des trois vaisseaux proposés (X, Y et A-Wing). Votre tableau de bord vous fournit les données essentielles à votre mission : répartition d'énergie entre moteurs, armes et bouclier, radar, informations sur la cible. Vous affronterez les célèbres Tie Fighters, mais également des monstres comme des croiseurs impériaux et, surtout, l'Etoile de la Mort.

VERDICT 1

Oui ! Ma référence, c'est Wing Commander II auquel X-Wing ressemble. Conclusion : les deux sont indispensables ! X-Wing vous replonge dans la magie de Star Wars, avec une animation et des scénarios géniaux et une durée de vie incroyable. *JU*

Oui ! La 3D n'est pas extraordinaire et la prise en main parfois ardue. Et pourtant, X-Wing, c'est du concentré de mythe, du condensé d'archétype, un jeu qu'il vous faut posséder si vous faites partie de ceux qui ont la tête dans les étoiles. Génial ! *Doguy*

VERDICT 2

CONFIGURATION

386sx, 1 Mo d'EMS, 13 Mo DD, VGA, AdLib, Sound Blaster, Roland, clav., joy., souris, jeu en anglais, manuel en français.



Graphismes 78%
Très bons, sans être cependant du niveau de ceux de Wing Commander II.

Animation 85%
Fluide et rapide, elle est vraiment impressionnante.

Musique 85%
Tous les thèmes de Star Wars mixés par le procédé iMuse. Grand !

Bruitages 90%
Grandioses, ils vous replongent dans l'ambiance du film.

Maniabilité 75%
De nombreuses touches à mémoriser, mais on s'y fait rapidement.

Jouabilité 75%
Un jeu pour joystick (souris délicate et clavier désastreux).

Durée de Vie 90%
Une durée de vie estimée entre 100 et 200 heures de jeu !

92 %

REACH FOR THE SKIES

PC

TOP
• Un scénario passionnant puisque simulant la Bataille d'Angleterre.
• Une animation très fluide.
• Des possibilités de campagne intéressante.

FLOP
• Une ergonomie douteuse qui mettra les nerfs à rude épreuve.
• Une durée de vie un peu limitée.

VIRGIN



DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2 + — PRIX A B C D E

D'un côté, l'impressionnante Luftwaffe qui vient de mettre à genoux la quasi-totalité de l'Europe. De l'autre côté, une poignée de pilotes britanniques dont le courage sera à l'origine de la légende de la Bataille d'Angleterre. A vous de refaire l'histoire en revivant les principales missions de cet affrontement, dans le camp des alliés ou dans celui des forces de l'Axe. Ce dernier est particulièrement intéressant puisqu'il vous permettra de réaliser des missions plus variées (chasse ou bombardement), à des postes divers (pilote ou mitrailleur). Votre appareil bénéficie d'une représentation en Gouraud Shading et d'une animation très fluide, même sur machine peu puissante. Un mode "contrôleur" vous permettra d'assigner les objectifs aux différents appareils de votre camp.

VERDICT 1

Oui, mais... Reach for the Skies est un soft solide, bien réalisé, qui pourra vous passionner. Malheureusement, il est doté d'une ergonomie telle qu'il en découragera plus d'un et, de plus, il aura du mal à briller face à la concurrence. *Piotr*

Oui, mais... Pas de chance pour Reach... A sa sortie, il a trouvé F-15 III et Comanche sur les mêmes étagères. Bien qu'honnêtement réalisé, il n'était pas de taille à rivaliser avec ces deux énormes pointures. Essayez-le quand même... *Serge*

VERDICT 2

CONFIGURATION

PC386sx, 524 Ko de RAM, EGA ou VGA, AdLib, Sound Blaster, Roland, clav., joy., souris, jeu en anglais, manuel en français.



Graphismes 80%
Les appareils en Gouraud Shading sont assez bien rendus.

Animation 85%
Une très belle animation, fluide, même sur des machines peu puissantes.

Musique 70%
Une musique assez agréable mais soumise à bug dans la version testée.

Bruitages 80%
Il y a même la sirène du Stuka en piqué. Impressionnant.

Maniabilité 60%
Les touches varient d'un appareil à l'autre ! Pratique pour se crasher.

Jouabilité 70%
Rien d'intuitif dans le vol de ces oiseaux. Il vous faudra potasser la doc.

Durée de Vie 70%
Elle est inversement proportionnelle au succès des concurrents.

75 %

FLIGHT SIMULATOR 5

PC

TOP
• Un logiciel entièrement relooké en SVGA.
• Un vol au-dessus de Paris la nuit...
• La lumière change selon l'heure du vol.

FLOP
• L'animation est catastrophique.
• La compatibilité avec FS4 n'est pas complète.
• Un total manque de fun.

MICROSOFT



DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2 + — PRIX A B C D E

La grande nouveauté de cette nouvelle version de la plus célèbre simulation de vol tient à l'utilisation de graphismes SVGA qui permettent un rendu rarement observé dans une simul. Le ciel est particulièrement impressionnant, d'autant plus que l'écoulement du temps est pris en compte. Vous pourrez ainsi assister à des couchers de soleil de toute beauté. Deux scenery disks vous permettent d'accéder à un niveau de détails au sol encore inconnu : à Paris, vous pourrez revivre l'exploit de Charles Godefroy en passant sous l'Arc de Triomphe. FS5 est également doté d'une option Land Me qui permettra aux néophytes de se poser sans encombre. Enfin, il est maintenant (théoriquement) possible de faire le tour du globe : la Terre entière est modélisée.

VERDICT 1

Oui, mais... FS5 est superbe et les pilotes prendront un plaisir intense à survoler Paris. Mais Flight Simulator est un logiciel destiné aux pros du manche (le plaisir ludique est restreint) et, surtout, aux machines TRES puissantes (486dx local bus). *Piotr*

Non ! FS5 n'apporte pas assez par rapport à la version précédente pour justifier l'abandon de FS4. Et l'animation sur une machine "normale" est épouvantable ! A réserver aux pilotes dotés d'une machine très haut de gamme. *SDR*

VERDICT 2

CONFIGURATION

PC486, 4 Mo d'EMS, 8,1 Mo sur DD, VGA et SVGA, toutes cartes sonores, clav., souris, joy., jeu anglais, manuel français. Pas de protection.



Graphismes 80%
Le point fort de cette version qui accède ainsi au SVGA.

Animation 40%
Le point faible de cette version : impraticable en-dessous d'un 486.

Musique —
Je n'ai entendu aucune musique dans cette bêta-version.

Bruitages 75%
Avec une bonne carte sonore, votre appareil dispensera un son crédible.

Maniabilité 70%
Une fastidieuse installation pour un premier contact assez facile.

Jouabilité 70%
Par rapport aux autres simulateurs, FS5 n'est pas si compliqué... au départ !

Durée de Vie 75%
Les pilotes y passeront leurs nuits. Les autres décrocheront après vingt minutes.

75 %

PRIVATEER

PC

TOP • Le jeu réunit le meilleur d'Elite et de Wing Commander.
• Privateer est vraiment immense.

FLOP • Ce n'est "que" du MCGA.
• Les thèmes musicaux sont beaux, mais répétitifs.

ORIGIN



DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2 + — PRIX A B C D E

Privateer est, au départ, un "remake" d'Elite. Vous incarnez un jeune pilote qui a décidé de se lancer dans les "affaires". Vous pouvez devenir un marchand et convoyer divers produits d'un système solaire à l'autre, ou bien devenir mercenaire et remplir des "contrats" plus ou moins licites, ou encore être, purement et simplement, un pirate et vous attaquer aux vaisseaux de commerce. Le but final est de gagner de l'argent, entre autres pour améliorer les caractéristiques de votre vaisseau ou, éventuellement, en acquérir un autre (quatre modèles différents vous sont proposés). En outre, il vous faudra aussi résoudre une sombre histoire d'extra-terrestres et de trafiquants qui vous emmènera aux confins de la galaxie.

VERDICT 1

Oui ! Privateer est un jeu immense, varié et captivant. J'ai retrouvé le même plaisir qu'avec Elite. Même si, graphiquement, il n'innove en rien, il est néanmoins supérieur à tous les autres jeux de sa catégorie. Ce jeu deviendra vite un classique. *JLJ*

Oui ! Privateer ne répond pas à nos espérances (nous nous attendions à un jeu en SVGA). Malgré cette déception, c'est un bon jeu. Les missions sont aussi nombreuses que variées et le soft vous laisse une impression de liberté bien agréable. *Morgan*

VERDICT 2

CONFIGURATION

PC386sx, MCGA/VGA, 580 Ko RAM libre, 1 Mo RAM EMS, 17 Mo DD, clav., souris, joy., AdLib, SB/SBPro, Roland. Jeu en angl., doc en fr.



Graphismes 74%
Ce n'est pas du SVGA, mais c'est tout de même très réussi.

Animation 83%
Les vaisseaux sont représentés en bitmap, comme dans WC2.

Musique 78%
Les musiques sont superbes, mais malheureusement répétitives.

Bruitages 82%
Seulement avec une carte Sound Blaster ou compatible.

Maniabilité 75%
Pas de problème pour les fans de WC2: les commandes sont les mêmes.

Jouabilité 85%
Contrôle parfait au joystick, passable à la souris, exécrable avec le clavier…

Durée de Vie 92%
Un jeu qui va durer, d'autant plus que le générateur de missions est infini.

91%

COMANCHE MAXIMUM OVERKILL

PC

TOP • Des graphismes et une animation à couper le souffle : ce qui se fait de mieux actuellement.
• Des scénarios variés et assez originaux.
• Une prise en main à la portée du premier rookie venu.

FLOP • La simulation n'est qu'un pretexte : il n'y a rien de réaliste dans le pilotage de ce Comanche.
• Quel dommage que le vol à plusieurs ne soit pas prévu !

NOVALOGIC



DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2 + — PRIX A B C D E

Comanche Maximum Overkill fait partie de ces jeux qui viennent immédiatement à l'esprit lorsque l'on veut montrer à un néophyte de quoi est capable un PC. Pendant une vingtaine de missions, vous aurez à piloter un hélicoptère d'attaque dans des décors d'un réalisme inégalé : sous la lumière bleue d'une lune étrangère, vous verrez défiler à une vitesse ahurissante les parois du canyon dans lequel vous traquez un groupe de chars T-72. Pour venir à bout de l'ennemi, vous avez à votre disposition missiles, roquettes et mitrailleuse, mais vous disposez aussi souvent de l'appui d'un wingman et même d'un groupe d'artilleur auquel vous désignez les cibles. Attention cependant aux Hokum et autres Havok qui hantent les airs.

VERDICT 1

Oui ! Je ne suis pas un spécialiste des simulateurs de vol mais, là, je dois dire que je suis envoûté : impossible de ne pas accrocher tellement c'est beau et captivant. L'extrême sensation sur PC. *Morgan*

Oui ! Avec joystick spécialisé, manette des gaz, palonnier et le noir dans la pièce, je vous jure qu'il n'est nul besoin de réalité virtuelle pour s'y croire ! Un must à posséder absolument. *Piotr*

VERDICT 2

CONFIGURATION

386sx, 4 Mo de RAM, 12 Mo sur DD, VGA, AdLib, SB et Roland, clavier et joystick, jeu en anglais.



Graphismes 95%
Les graphismes sont les plus beaux jamais vus dans un simulateur.

Animation 98%
Sur une grosse bécane, Comanche est un vrai jeu d'arcade.

Musique 65%
Les musiques sont sympathiques mais pas le point fort du jeu.

Bruitages 75%
Explosions et voix digitalisées sont convaincantes (sur SB seulement).

Maniabilité 90%
Pas besoin de brevet de pilote : on peut commencer sitôt après l'installation.

Jouabilité 80%
Certaines situations difficiles nécessiteront de l'entraînement.

Durée de Vie 75%
Les dernières missions vous prendront du temps. Il existe un Mission Disk…

97%

ATAC

PC

TOP • Les missions mettent en oeuvre F-22 et Apache simultanément.
• Les possibilités de visualisation sont nombreuses et puissantes.
• L'ennemi réagit intelligemment à vos actions.

FLOP • Des commandes pas vraiment ergonomiques et, mal présentées par la doc.
• Un manque d'ambiance motivante.
• Des décors assez pauvres.

MICROPROSE



DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2 + — PRIX A B C D E

Alors ? Guerre du Golfe, Malouines, Viet-Nam ? Rien de tout cela ! Atac ne se place pas dans le cadre d'un conflit militaire mais utilise une escadrille de F-22 et d'Apache pour traquer des narco-trafficants. Il vous faudra d'abord planifier vos missions en fonction des informations que vous transmettent vos agents sur le terrain. Puis, une fois vos appareils armés, vous pourrez aller distribuer Mavericks et Sidewinders à qui de droit, tout en déposant dans des zones sensibles de nouveaux agents à votre solde afin de pouvoir planifier les missions suivantes. Action et stratégie sont donc indispensables pour venir à bout des caïds de la drogue qu'il vous faut neutraliser.La partie simul, même si elle ne représente pas le top, n'en est pas moins convaincante.

VERDICT 1

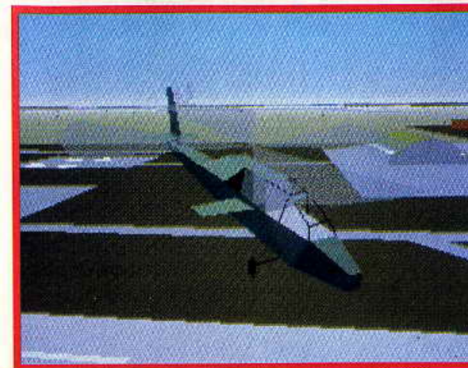
Oui ! Un scénario pour une fois intelligent, de beaux appareils à piloter, de l'action à haute dose (je me suis éclaté avec l'option Air Strike!), que demander de plus ? S'il est sans prétention, Atac est un très bon logiciel. *Serge*

Oui, mais... Il faut du temps pour apprécier Atac : une prise en main ardue risque d'en faire passer certains à côté d'un soft de bonne qualité générale, crédité de bonnes idées originales. Et, pour une fois, le message est pacifique. *Piotr*

VERDICT 2

CONFIGURATION

386sx, 600 Ko de RAM, 3,5 Mo sur DD, VGA, clavier, joystick. Jeu en anglais, notice en anglais.



Graphismes 75%
Peu de détails mais de nombreux objets modélisés.

Animation 80%
Impressionnante, particulièrement en fonction zoom.

Musique 80%
Uniquement pendant la préparation, mais de bon aloi.

Bruitages 70%
Juste le souffle des réacteurs, c'est un peu court.

Maniabilité 50%
Vol de base simple mais casse-tête dès que certaines fonctions sont requises.

Jouabilité 80%
Aucun problème : l'avion réagit parfaitement. Les ennemis aussi…

Durée de Vie 80%
Avant de purger le pays de la drogue, vous aurez des heures de vol…

80%

Action : pour tous les goûts

La rubrique Action, c'est le rendez-vous de tous les allumés du joystick. C'est là que nous avons décidé de classer tous les jeux où ça bouge beaucoup, pendant lesquels l'action ne vous laisse pas une seconde de répit, même pour aller chercher un Coca dans le frigo. Depuis ses débuts, cette rubrique a pratiquement toujours été le domaine de prédilection de l'Amiga, et c'est encore le cas cette année, pour une bonne raison: l'Amiga est une des seules machines actuellement sur le marché à disposer du hardware adéquat pour l'animation de sprites. Or il s'agit là d'une technique dont les jeux d'action sont très friands. Quant au PC, relativement peu représenté, si les machines récentes n'ont aucune peine à gérer une animation de qualité, il faut reconnaître qu'elles le font "en force", principalement grâce à la puissance phénoménale des 386 et 486. C'est moins élégant, mais souvent très efficace. En outre, avec la généralisation des cartes VGA VLB (NDLA: Video Local Bus, pour ceux qui dorment au fond de la classe) qui autorisent des taux de transfert beaucoup plus élevés entre le processeur et la vidéo, on peut s'attendre à l'apparition d'un nombre croissant de jeux d'action pour PC.



Les Bitmap Brothers ont une nouvelle fois frappé ! Leur Chaos Engine, sur Amiga comme sur ST, vous propose de guider deux soldats du futur : deux héros pour deux joueurs, donc. Qui a dit que la micro ne favorisait pas la communication entre les joueurs ? Sûrement quelqu'un qui n'a jamais joué à The Chaos Engine...

Feu à volonté

C'est donc un jeu où le port d'armes est autorisé et même conseillé qui ressort du lot: The Chaos Engine, de chez The Bitmap Brothers. Disponible bien évidemment sur Amiga, mais aussi (saluons l'heureuse initiative) sur Atari ST, ce jeu vous permet de jouer à deux. Il vous met dans la peau de deux mercenaires chargés de détruire une machine infernale et il est tout simplement su-per-be! De l'action, de l'action, toujours de l'action!
Dans la série des jeux qui détruisent tout sur leur passage, avec déluge de feu et distribution de dragées en plomb à volonté, Electronic Arts nous propose une version pour PC de Desert Strike.
Fortement inspiré par les événements du Golfe, ce jeu est la conversion du même titre existant sur plusieurs consoles. Il vous met aux commandes d'un hélico Apache et, croyez-moi, ça déménage!



Si, si, cette photo l'atteste, Street Fighter II existe bel et bien sur PC. Tous les joueurs se réjouissaient déjà mais ils l'attendent toujours sur les étagères des magasins !

Street Fighter : K.O.?

Mauvaise nouvelle pour tous ceux qui ont épuisé leurs glandes salivaires à baver d'envie devant Street Fighter II sur Super NES: il n'est toujours pas distribué pour PC et ce n'est pas la joie. Cruelle déception, mais le monde est ainsi fait. Consolez-vous en pensant à tous ces autres jeux que nous vous présentons.

Amiga Flashback

Si ces deux titres misent tous deux sur l'action, ils se différencient en revanche par les "à-côté". Flashback introduit de nombreux éléments de jeu d'aventure, vous obligeant parfois à réfléchir sérieusement pour progresser. Dans The Chaos Engine, ces éléments sont plus succincts mais, en contrepartie, vos personnages progressent à la manière des jeux de rôle, acquérant toujours plus de pouvoirs.

GRAPHISMES

FLASHBACK 85 % — CHAOS ENGINE 90 %

The Chaos Engine propose un angle de vue original, en 3D isométrique combinant vue aérienne pour fournir un champ de vision étendu et impression de relief grâce à des ombrages étudiés. Il n'y a pas de problème pour voir évoluer les personnages dans ce décor très riche. Flashback est plus classique avec sa vue latérale sans relief. En revanche, la mise en couleur est particulièrement éclatante, les premier et dernier niveaux étant vraiment magnifiques. L'atmosphère qui en résulte évoque à merveille un monde du futur dans lequel toutes sortes de dangers guettent le héros à chacun de ses pas.



Flashback: une superbe présentation très cinématographique.



The Chaos Engine: le choix des personnages est très joliment présenté.

ANIMATION

FLASHBACK 80 % — CHAOS ENGINE 85 %

L'animation "sprite" de Flashback reste à ce jour inégalée. Etablie par rotoscoping (les personnages sont filmés puis redessinés), elle a dépassé son initiateur Prince of Persia. Votre personnage court, saute, dérape, dégaine, effectue un roulé-boulé et bien d'autres choses encore. Les scènes de coupe font appel au procédé polygone, autorisant des effets de travelling, de zoom ou de contre-plongée cinématographiques. Malheureusement, tout se déroule sur un écran fixe. C'est donc l'absence de scrolling qui limite la note. L'animation de The Chaos Engine est excellente, avec des créatures aux mouvements variés et un scrolling multidirectionnel très fluide. Mais le tout reste très classique.

BANDE SON

FLASHBACK 70 % — CHAOS ENGINE 82 %

Coté musique, The Chaos Engine s'est inspiré du procédé iMuse de LucasArts : la musique est modulée finement en fonction des lieux, des circonstances et de la proximité de la fin du niveau. Les différents passages s'enchaînent à tout moment, sans aucune faille. Les bruitages sont réalistes et les nombreuses digitalisations vocales sont directement utiles au jeu. C'est au tour de Flashback d'être plus classique. La musique, agréable pendant l'introduction, disparaît presque complètement en cours de jeu. Les bruitages sont bons, en particulier dans la jungle, mais moins prenants que dans The Chaos Engine.

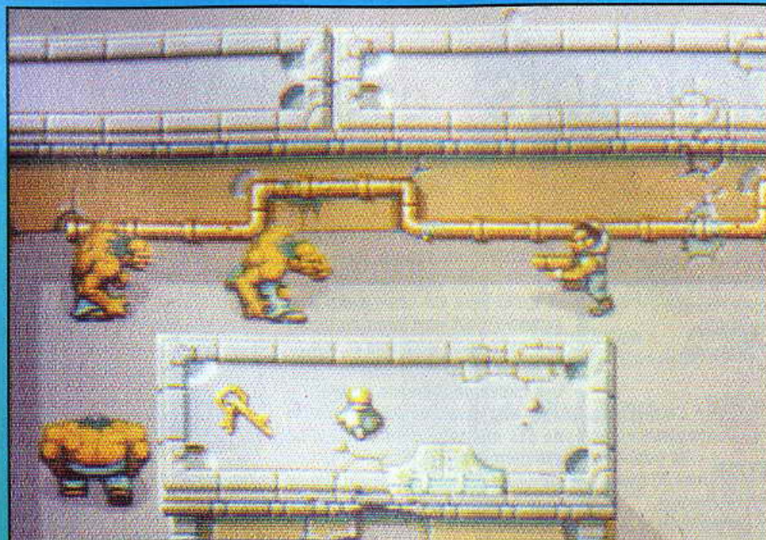


Flashback: le métro est le seul moyen de circuler dans la ville.

PRISE EN MAIN

FLASHBACK 75 % — **CHAOS ENGINE 90 %**

Flashback résume l'histoire par une jolie et longue présentation en images polygones animées. Toutefois, le maniement du personnage est loin d'être évident au premier abord et il faudra souvent faire appel au manuel ou à l'aide en ligne au début. Heureusement, le premier niveau est relativement facile et laisse le temps au joueur de s'adapter. La prise en main de The Chaos Engine est plus intuitive, même lorsqu'il s'agit de choisir ou de créer soi-même le personnage principal du jeu. Quant au jeu lui-même, il n'a pour ainsi dire aucunement besoin de la notice tant le maniement est intuitif.



The Chaos Engine : ces monstres sont rapides mais vulnérables.

Flashback : le bar est un lieu important pour les rencontres.

JOUABILITE

FLASHBACK 75 % — **CHAOS ENGINE 85 %**

Dans The Chaos Engine, le maniement du personnage au joystick est exemplaire. Votre ou vos personnages (on peut jouer à deux simultanément) réagissent instantanément à la moindre de vos sollicitations. La précision de la détection des collisions est diabolique. Seul réel reproche, on ne peut tirer en avançant. Flashback, pour sa part, est parvenu à concilier une grande richesse de mouvements à une gestion assez simple, avec toujours d'excellentes réactions du personnage. Mais il faut tout de même un certain temps d'adaptation et le maniement ne devient vraiment naturel que sur la manette spéciale multi-boutons.

DUREE DE VIE

FLASHBACK 75 % — **CHAOS ENGINE 85 %**

Flashback offre 3 niveaux de difficulté. Mais même au niveau facile, il faut compter de nombreuses heures de jeu pour parvenir seulement à la moitié de l'aventure. En revanche, une fois terminé, il est peu probable que les joueurs y reviennent souvent. The Chaos Engine, pour sa part, ne dispose que d'un seul niveau de difficulté, qu'il compense par une progression parfaitement menée. Les niveaux supérieurs sont de véritables casse-tête pouvant résister longtemps à vos efforts. La possibilité de jouer à deux lui assure en outre une durée de vie bien supérieure, car c'est exactement le genre de jeu que l'on reprend pour faire une petite partie entre amis.



The Chaos Engine : certaines armes disposent d'un bon rayon d'action.

VERDICT

FLASHBACK	75%
CHAOS ENGINE	80%

Flashback est un habile mélange d'action et d'aventure. Jeu prenant et doté d'une animation sprite exceptionnelle, il ne se joue qu'en solitaire et se prête mal à être rejoué ensuite.
The Chaos Engine est tout aussi passionnant et présente l'immense avantage d'autoriser le jeu à deux, toujours garant de franches parties de rigolades.
Les amateurs d'action se satisferont sans problème de l'un ou de l'autre, mais nous attribueront tout de même un léger avantage à The Chaos Engine.

XENOBOTS

PC

▲ **TOP**
• Les graphismes des Xenobots sont calculés en temps réel.
• L'idée du réseau énergétique apporte une dimension stratégique intéressante.

▼ **FLOP**
• L'action est trop lente.
• les graphismes 3D sont trop sommaires.
• Faiblesses dans la programmation des robots.
• Combats difficiles à gérer car confus.

ELECTRONIC ARTS



DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2 + — PRIX A B C D E

Xenobots est une simulation de combat de robots largement inspirée du jeu de plateau Battletech. Imaginez-vous aux commandes d'un immense robot armé jusqu'aux diodes et grand comme le compte en banque de Bill Gates. En tant que commandant des forces de libération de la terre, vous allez devoir conduire une armée de ces monstres contre l'invasion extraterrestre (qui dispose d'armes semblables). Vous avez le choix entre trois types de machines, dont les capacités sont complémentaires et dont il faudra tenir compte lors de la composition des équipes. En outre, l'existence d'un réseau énergétique dont dépend le fonctionnement de vos machines complique encore votre tâche, car il faut en tenir compte lors de la planification des mouvements.

VERDICT 1

Non! Les cockpits des robots sont très soignés et les Xenobots en 3D géniaux mais l'action est très pauvre. La fenêtre d'action est étroite, les teintes sont sombres et, pour donner l'impression de relief, on n'a droit qu'à une simple ligne d'horizon. *Marc*

Non! Si Xenobots est graphiquement assez beau, l'intérêt n'est pas au rendez-vous. Mission après mission, vous répétez les mêmes actions, les mêmes stratégies, et un inévitable ennui s'empare rapidement du PC (et de vous). *JLJ*

VERDICT 2

CONFIGURATION

PC 286, VGA/MCGA, 640 Ko RAM, 4 Mo DD, clavier, souris, AdLib, Roland, Tandy, SB/SBPro. Jeu en anglais, doc en français.



Graphismes 60% Seuls, les écrans fixes sont soignés, le reste étant très sommaire.

Animation 70% Le jeu manque cruellement de dynamisme et l'animation est lente.

Musique 50% Les mélodies sont rares, réservées aux intermèdes entre les missions.

Bruitages 80% Ils comblent efficacement les vides laissés par les graphismes.

Maniabilité 75% La documentation est assez explicite.

Jouabilité 75% L'association clavier/souris est ergonomique.

Durée de Vie 65% Les missions se ressemblent trop et les robots sont trop peu variés.

68%

SOCCER KID

Amiga

▲ **TOP**
• L'idée des différentes utilisations du ballon est originale.
• La jouabilité est impressionnante en dépit du grand nombre de coups.

▼ **FLOP**
• Les musiques sont légèrement répétitives.
• La fenêtre de jeu est un peu petite.

CHRISALIS



DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2 + — PRIX A B C D E

L'intro de ce jeu, très réussie par ailleurs, nous apprend qu'un extraterrestre collectionneur de trophées a volé la coupe du Monde de football. Suite à un incident de téléportation, la coupe se brise en cinq morceaux qui retombent en différents points du globe. Armé seulement de son terrible ballon de foot automatique à répétition, le héros va tenter de parcourir les cinq niveaux du jeu à la recherche des fragments. Toute l'originalité du jeu réside dans le maniement du ballon. En shootant de différentes façons, vous pouvez en faire une arme terrible, qui vous permettra de vous débarrasser des gêneurs qui tenteront de se mettre en travers de votre route. Il vous servira également de trampoline et permettra de récolter les nombreux bonus disséminés dans les niveaux.

VERDICT 1

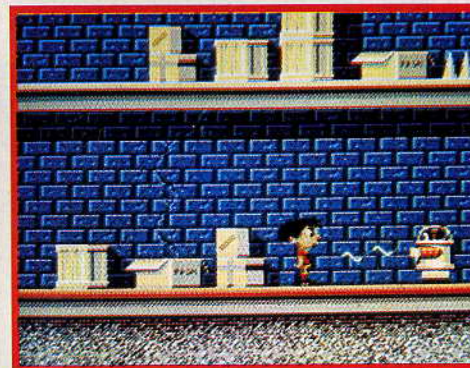
Oui! Je croyais avoir tout vu en matière de jeux de plates-formes, mais le petit personnage de Soccer Kid sort de l'ordinaire. Le ballon qui sert à la fois de projectile, de trampoline et de moyen de transport est une excellente idée. *Marc*

Oui, mais... En dépit de la répétitivité de la musique, la réalisation est tout à fait correcte, avec une belle animation et une jouabilité exemplaire. De plus, le thème choisi est original et très bien exploité. Ce jeu est une bonne surprise. *Morgan*

VERDICT 2

CONFIGURATION

Amiga tous modèles, 1 Mo RAM, clavier, joystick. Jeu et doc en français. Pas d'installation sur DD. Protection par manuel.



Graphismes 80% Les décors sont très détaillés et très lisibles, de même que le personnage.

Animation 85% Les mouvements du héros sont nombreux et très spectaculaires.

Musique 70% Les thèmes sont réussis, mais un peu répétitifs.

Bruitages 76% Ils manquent d'originalité, mais rythment bien l'action.

Maniabilité 70% Il faut un moment avant de maîtriser les très nombreux mouvements.

Jouabilité 90% Les mouvements du personnage et les rebonds du ballon sont synchronisés.

Durée de Vie 80% Niveaux vastes et nombreux, qui vous résisteront un bon moment.

87%

THE CHAOS ENGINE

ST

▲ **TOP**
• Les graphismes de Dan Malone sont absolument superbes.
• Le jeu à deux est tout particulièrement prenant.
• L'action est plus intelligente que dans Gauntlet.

▼ **FLOP**
• La bande sonore n'est pas à la hauteur du reste.
• Le jeu est vraiment difficile.

RENEGADE



DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2 + — PRIX A B C D E

Le chaos s'est emparé du monde. A l'origine de cette catastrophe se trouve une machine infernale mise au point par un savant fou, The Chaos Engine, qui a peu à peu modifié le paysage et les créatures vivant aux alentours de la demeure du savant. Afin d'éviter que le mal ne se répande sur la Terre entière, les survivants ont fait appel aux meilleurs mercenaires. Sur les six candidats, deux seulement seront choisis et partiront à l'assaut de la machine maudite. L'atout majeur du jeu est la possibilité de jouer à deux. L'action est vue du dessus, avec un scrolling multidirectionnel. Chaque personnage a des caractéristiques et des armements différents et peut agir à sa guise dans les limites du terrain. Il est néanmoins rapidement évident que la coopération est nécessaire.

VERDICT 1

Oui! Les graphismes de ce jeu sont superbes, l'animation et le scrolling sont excellents et la jouabilité est plus qu'honorable. Le seul reproche concerne une bande-son plutôt maigre. Cela n'empêche pas The Chaos Engine d'être un excellent jeu. *Doguy*

Oui! Les Bitmap Brothers nous avaient habitués à d'excellents jeux et The Chaos Engine ne fait pas exception à la règle. Même si la bande-son est en deçà de ce que l'on est en droit d'attendre, c'est néanmoins un excellent jeu. *Vladimir*

VERDICT 2

CONFIGURATION

Atari ST ou STE, 512 Ko RAM, joystick (2 pour le jeu à deux). Jeu en anglais, doc en français. Protection logicielle. Pas d'installation sur DD.



Graphismes 92% Les graphismes sont absolument magnifiques.

Animation 85% L'animation des personnages est superbe et le scrolling n'est pas en reste.

Musique 40% La musique de l'intro est sympa, mais les autres airs ont carrément disparu.

Bruitages 55% Rien de particulièrement glorieux dans les bruitages.

Maniabilité 80% La prise en main est facile et la lecture du manuel n'est pas nécessaire.

Jouabilité 81% Les personnages obéissent au doigt et à l'œil.

Durée de Vie 85% La difficulté garantit de nombreuses heures de jeu, sans lasser pour autant.

85%

MAD DOG MAC CREE

PC CD

TOP
• Ambiance Western garantie!
• Images vidéo fluides et de grande taille.
• L'humour est de la partie.

FLOP
• La durée de vie est trop limitée.

AMERICAN LASER GAMES



DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2+ — PRIX A B C D E

Une petite ville tranquille en plein Far West, au temps héroïque de la ruée vers l'or, a été investie par McCree et sa bande. Les hors-la-loi font régner la terreur dans la ville et le shérif est très vite dépassé par les évenements. Tout est perdu, à moins qu'un courageux cowboy solitaire ne vienne sauver la ville. Vous l'aurez deviné, c'est encore sur vos larges épaules musclées que repose la lourde tâche de nettoyer la ville. Ici, seuls les Colts ont la parole: vos adversaires sont nombreux, ils dégainent vite et visent bien. Alors assurez-vous que vos six-coups soient graissés et chargés. Prenez aussi la peine de vous entraîner au préalable sur quelques bouteilles avant d'aller affronter les sbires de McCree.

VERDICT 1

Oui! On ne peut pas dire que Mad Dog McCree soit fait pour les intellectuels. Observer, dégainer et tirer le plus vite est le lot quotidien. Mais les séquences vidéo sont fluides, l'humour ne manque pas et la maniabilité à la souris est excellente. *Jacques*

Oui, mais... Ce jeu ne laisse pas indifférent. Un fond d'aventure ajoute du sel à l'action et le jeu se contente d'une configuration modeste. Mais la durée de vie est trop restreinte, il n'y a qu'une sauvegarde et mieux vaut comprendre l'anglais. *Doguy*

VERDICT 2

CONFIGURATION

PC386, VGA/MCGA, 640 Ko RAM, 400 Ko DD, lecteur CD-ROM, souris, cartes SB/SBPro. Jeu et doc en anglais. Pas de protection.



Graphismes 85% Des digitalisations bien faites et des décors réalistes.

Animation 94% Ça bouge vite et bien, même sur de petites configurations.

Musique 85% Les thèmes sont parfaitement adaptés à l'action: une vraie musique de film.

Bruitages 94% Les bruitages digitalisés sont criants de vérité.

Maniabilité 88% Il suffit de regarder la démo pour saisir le maniement du jeu.

Jouabilité 86% La maniabilité à la souris est quasiment parfaite.

Durée de Vie 60% LE gros problème: le jeu peut être terminé en quelques heures.

83%

SEAL TEAM

PC

TOP
• La meilleure simulation de fantassin.
• La réalisation est superbe.
• Pas (ou peu) de chauvinisme américain.

FLOP
• Le thème n'a rien de réjouissant.
• Musiques "librement inspirées" de thèmes connus.

ELECTRONIC ARTS



DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2+ — PRIX A B C D E

Dans Seal Team, vous dirigez une compagnie de quatre Bérets Verts en pleine guerre du Viêt-Nam, à travers une série de missions aussi diverses que dangereuses. Vous avez à votre disposition toutes les armes et tout l'équipement nécessaires: fusil M-16, lance-grenades, gaz lacrymogène, mais aussi vedettes rapides et soutien héliporté. Le jeu se compose de quatre campagnes, prenant place entre 1966 et 1969. Une campagne complète, sur quatre ans, représente entre vingt et trente missions. Ces missions sont de différents types et sont souvent subdivisées en plusieurs objectifs. Vous pourrez, par exemple, dans une même mission devoir patrouiller dans une zone, plastiquer un bâtiment et capturer un officier adverse.

VERDICT 1

Oui! Si l'aspect moral a été quelque peu négligé dans ce jeu, sa réalisation technique est tout simplement excellente. Les graphismes superbes, une animation fluide, une bande son bien assortie, tous les ingrédients nécessaires sont là pour s'y croire. *JLJ*

Oui, mais... Il s'agit d'un jeu très bien réalisé. Les graphismes sont beaux, la bande son est très riche, mais... le sujet est un conflit mille fois rabâché au cinéma et dont on n'avait pas besoin dans un jeu micro. Ce style de soft ne m'enthousiasme pas *Morgan*

VERDICT 2

CONFIGURATION

PC386, VGA, 600 Ko RAM libre, 4 Mo DD, clavier, joystick, souris, cartes AdLib, SB/SBPro. Jeu en anglais, doc en français. Pas de protection.



Graphismes 85% 3D très détaillée et belles images intermédiaires.

Animation 88% Tout est fluide et rapide.

Musique 71% De bons thèmes, mais pas vraiment originaux.

Bruitages 84% Les tirs, explosions et cris sont très bien rendus.

Maniabilité 72% Une phase de familiarisation est nécessaire.

Jouabilité 79% Le contrôle souris plus clavier s'avère excellent.

Durée de Vie 82% Un nombre important de missions, qui sont très diverses.

90%

MICRO MACHINES

Amiga

TOP
• Le mode deux joueurs est excellent.
• Des circuits originaux et variés.

FLOP
• Réalisation inférieure à la version Megadrive.
• Les véhicules manquent un peu de couleurs.

CODEMASTERS



DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2+ — PRIX A B C D E

C'est Maman qui va être contente! Finies, les petites voitures qui traînent par terre ou sur la table de la cuisine, à côté de votre tartine de Nutella. Désormais, tout se passera sur l'écran de votre Amiga. Micro Machines vous propose en effet de renouer avec les joies de votre enfance en jouant aux petites voitures dans toute la maison. De nombreux circuits, spécialement aménagés avec les objets qui traînent habituellement dans toute maison constitueront le théâtre de vos exploits. Il y a un décor et des voitures différents pour chaque pièce de la maison. Que ce soit contre la machine ou un adversaire humain, sur ces circuits accidentés et pleins d'embuches, tous les coups bas sont permis. Ce n'est pas très moral, mais qu'est-ce que c'est bon!

VERDICT 1

Oui! Même s'il ne paie pas de mine, ce petit jeu risque de vous accrocher très vite, car les parties à deux sont vraiment géniales. Et quel plaisir de pousser l'adversaire dans le vide du haut de la table de billard! N'hésitez pas, la rigolade est garantie. *Marc*

Oui! Ce jeu, au premier abord, n'est guère spectaculaire, mais il suffit de quelques parties pour se convaincre de sa valeur, particulièrement si vous avez la chance de jouer à deux. L'originalité des circuits et l'intensité de l'action garantissent l'intérêt. *Doguy*

VERDICT 2

CONFIGURATION

Amiga tous modèles, 512 Ko RAM, clavier, joystick. Jeu en anglais, doc en français. Protection logicielle.



Graphismes 79% L'originalité des circuits rattrape le manque de couleurs.

Animation 85% Le scrolling est fluide et l'impression de vitesse a été respectée.

Musique 80% Des thèmes musicaux assez entraînants pour la plupart.

Bruitages 76% Suffisants pour ce jeu, bien qu'ils manquent de réalisme.

Maniabilité 88% Aucun problème! Il suffit d'insérer la disquette.

Jouabilité 88% Les voitures réagissent parfaitement aux commandes.

Durée de Vie 87% Le mode championnat vous occupera pendant un bon moment.

86%

WALKER

Amiga

TOP • L'animation est excellente. • C'est un des jeux les plus défoulants qui soient! • Mise en scène originale pour un shoot'em up.

FLOP • Action répétitive malgré la variété des adversaires. • Chargements sur disquette longs et intempestifs.

PSYGNOSIS



DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2 + — PRIX A B C D E

Terminator n'a qu'à bien se tenir ! Venu tout droit de l'an 2029, voici Walker, un véhicule bipède haut comme un immeuble, qui était l'une des vedettes des troupes impériales dans "Le Retour du Jedi" et dont un petit cousin avait été embauché comme figurant dans RoboCop. Il est l'arme ultime de l'une des deux factions qui, en 2029, s'affrontent pour la domination d'une Terre dévastée par un holocauste nucléaire. Votre rôle consiste à le conduire au cœur du camp ennemi pour y semer la mort et la dévastation. Face à vous, l'ennemi dispose de hordes de machines de guerre, allant du simple fantassin jusqu'à la plus puissante des machines que l'imagination humaine puisse concevoir. Seule votre puissance de feu et votre mobilité vous permettront de vous en sortir.

VERDICT 1

Non! Walker est beau et l'animation est rapide mais, franchement, l'action est trop répétitive. Il s'agit surtout de viser avec le curseur de la souris, pendant que les opérations de conduite de l'engin viennent en second plan, et c'est bien dommage. *Marc*

Oui, mais... En dépit de la répétitivité de l'action, je continue à y jouer et j'espère bien arriver à passer le 4e niveau! Dommage que les graphismes manquent dans l'ensemble de couleurs: même pour un monde ravagé, ils sont ternes! *Doguy*

VERDICT 2



CONFIGURATION

Amiga tous modèles, 1 Mo RAM, clavier et souris. Jeu/manuel en anglais. Protection logicielle.



Graphismes 70% — Post-apocalyptiques à souhait, mais malheureusement trop ternes.

Animation 83% — Rien à redire, tout est parfaitement fluide.

Musique 60% — Présente uniquement sur les pages statiques, la musique est agréable.

Bruitages 80% — Les bruitages sont variés et choisis avec beaucoup de soin.

Maniabilité 75% — On a tout compris en un clin d'œil.

Jouabilité 85% — Le maniement se fait au doigt et à l'œil malgré quelques situations confuses.

Durée de Vie 65% — Les "cérébraux" risquent de se lasser rapidement.

77%

DESERT STRIKE

Amiga

TOP • Affichage en 3D isométrique. • Missions très variées. • Bruitages digitalisés très réalistes. • L'aspect stratégique n'est pas négligé.

FLOP • Le jeu est un peu trop facile à terminer.

ELECTRONIC ARTS



DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2 + — PRIX A B C D E

Tout en s'inspirant en long, en large et en travers de la guerre du Golfe, Electronic Arts n'a pas osé citer de noms. Disons simplement pour l'histoire que les Etats-Unis sont partis en guerre contre un dictateur fou, dont les missiles menacent la civilisation du fast-food. Plutôt que de se lancer dans un conflit conventionnel, vos supérieurs vous ont collé aux commandes d'un hélico armé jusqu'au rotor, avec mission d'aller vaporiser tout ce qui bouge, ou presque. Les objectifs des différentes missions sont variés: détruire des usines, libérer des prisonniers, capturer un général... L'impressionnant arsenal dont vous disposez ainsi que votre copilote (qui se charge de l'armement) ne seront pas de trop pour vous aider à mener à bien vos missions.

VERDICT 1

Oui! Fan de ce jeu d'action sur console, je ne suis vraiment pas déçu par la version Amiga. Desert Strike est un des jeux d'action les plus originaux du moment. La variété des missions, les graphismes et la qualité du son m'ont emballé. *Marc*

Oui! Cette adaptation est une bonne surprise. Graphismes retouchés et encore plus beaux, son et animations d'enfer et action soutenue prouvent que l'on peut faire un bon jeu d'action sur micro. Ce jeu est excellent. *Laurent*

VERDICT 2



CONFIGURATION

Amiga tous modèles, 1 Mo RAM, clavier, souris, joystick. Pas d'installation sur DD. Jeu en anglais, doc en français.



Graphismes 75% — Le mode 64 couleurs de l'Amiga est bien exploité.

Animation 70% — Le scrolling multidirectionnel est un peu saccadé.

Musique 50% — Réservée aux pages de présentation, la musique n'a rien d'extraordinaire.

Bruitages 85% — Voix numérisées et bruitages d'un Apocalypse Now... ché font que l'on s'y croit pour de bon.

Maniabilité 60% — Le maniement n'est pas évident au début, mais devient vite instinctif.

Jouabilité 70% — La difficulté des missions est bien dosée.

Durée de Vie 85% — Plus de 25 missions, toutes passionnantes du début à la fin.

85%

SPACE CRUSADE: THE VOYAGE BEYOND

Amiga

TOP • Les règles du jeu original sont bien respectées. • Les adversaires contrôlés par ordinateur sont loin d'être stupides.

FLOP • Les menus sont trop peu explicites et le manuel est flou. • La médiocrité de la réalisation est franchement décourageante.

GREMLIN



DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2 + — PRIX A B C D E

Si vous connaissez le jeu de plateau Space Crusade, édité par MB, alors vous connaissez aussi la version micro proposée par Gremlins, puisque cette conversion reprend quasiment intégralement les règles du jeu de plateau. Le résultat est un wargame très simplifié, mais relativement complet. Vous dirigez une à trois équipes composées chacune de quatre Space Marines et d'un commandant, que vous pouvez équiper d'armes les plus diverses. Le travail de ces solides gaillards consiste à affronter des hordes d'aliens déchaînés dans les sombres couloirs d'un vaisseau spatial (ça ne vous rappelle rien?). Le jeu est décomposé en tours, un à trois joueurs pouvant commander les Marines alors que les monstres sont gérés par l'ordinateur.

VERDICT 1

Oui, mais... Le jeu est lent, les menus sont peu clairs, les graphismes sont d'une laideur repoussante, les sons sont réduits au minimum. Pourtant, je prends toujours beaucoup de plaisir à faire une partie de Space Crusade. *Marc*

Oui! Je n'ai pas peur de le crier tout haut: j'aime Space Crusade! Malgré la réalisation, qui est pire que médiocre, et les animations primitives, le joueur qui aura le courage d'aller au delà de ces défauts trouvera un concept de jeu excellent. *Patrick*

VERDICT 2



CONFIGURATION

Amiga tous modèles, 1 Mo RAM, clavier, souris. Jeu et doc en français. Protection par manuel.



Graphismes 42% — Les graphismes reproduisent (mal) le plateau de jeu.

Animation 15% — Ici aussi, on retrouve l'aspect figé des figurines du jeu de plateau.

Musique 48% — A part les musiques de l'intro, on a l'impression d'écouter un Bontempi.

Bruitages 50% — Vous n'y avez droit que dans les premières missions.

Maniabilité 33% — Le manuel est tout sauf clair. Nombreuses informations contradictoires.

Jouabilité 73% — En dehors des menus, le système de jeu est assez bien conçu.

Durée de Vie 75% — Une fois qu'on y a goûté, on peut jouer pendant des heures d'affilée.

62%

SPACE HULK

PC

TOP
• Excellente gestion entre les temps de réflexion et les phases de combat.
• Bon équilibre entre action en temps réel et stratégie.
• Ambiance sonore oppressante à souhait.
• Missions variées.

FLOP
• Manque de diversité dans l'armement.
• Pas assez de monstres différents à affronter.

ELECTRONIC ARTS



DIFFICULTE 1 2 3 **JOUEURS** 1 2 + **PRIX** A B C D E

Tout le monde a vu Alien et son successeur, Aliens, ou en a au moins entendu parler. D'Aliens, Games Workshop a tiré un jeu de plateau excellent, Space Hulk, retraçant les combats sanglants entre marines et aliens. Il n'en fallait pas plus pour qu'Electronic Arts se lance dans l'adaptation pour micro de ce jeu. Il y a deux façons de jouer à Space Hulk. La première consiste à prendre le commandement d'un groupe de 5 marines et à contrôler un membre à la fois. Cette méthode bestiale tourne vite au massacre, à moins d'avoir cinq bras et deux cerveaux. La deuxième méthode tient plutôt du wargame, se déroule en vue de dessus et privilégie la stratégie plutôt que le combat. Le jeu se déroule en temps réel, mais il est possible de geler l'action pour un temps limité.

VERDICT 1

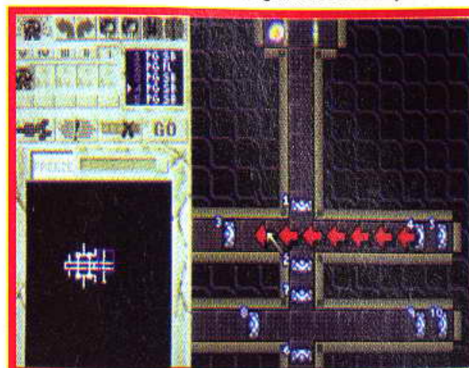
Oui! Space Hulk réalise un compromis idéal entre l'action en temps réel et l'aspect statique et stratégique des wargames. La bande sonore restitue à merveille l'ambiance oppressante et la variété des décors. *Marc*

Oui! Space Hulk est une indéniable réussite. Si les graphismes et l'animation sont tout juste honorables, les amateurs de stratégie et de réflexion vont, en revanche, s'en donner à cœur joie, car le jeu est profond et passionnant. *Doguy*

VERDICT 2

CONFIGURATION

PC tous modèles, VGA, 580 Ko RAM libre, 260 Ko EMS, 8,5 Mo DD, clavier, souris, cartes AdLib, SB/SBPro. Jeu en anglais, doc en français.



Graphismes 75%
Superbes mais, à part les labyrinthes qui changent, c'est un peu répétitif.

Animation 70%
De par sa nature, le jeu est relativement statique.

Musique 40%
Des mélodies plaisantes, mais rares, dans les briefings et tableaux statiques.

Bruitages 90%
Entre les cris des marines et ceux des monstres, les bruitages sont une réussite.

Maniabilité 80%
Un mode tutorial propose des missions d'entraînement.

Jouabilité 80%
Le système de jeu se révèle très ergonomique à l'usage.

Durée de Vie 80%
Les nombreuses missions vous garderont longtemps devant l'écran.

85%

TEGEL'S MERCENARIES

PC

TOP
• Les caractéristiques des mercenaires sont nombreuses.
• Les tics des mercenaires les rendent très vivants.
• Missions très variées.

FLOP
• L'action en temps réel rend le jeu confus.
• L'interface de contrôle est peu pratique.
• Graphismes plus que moyens.
• Bugs dans l'affichage des sprites.

MINDCRAFT



DIFFICULTE 1 2 3 **JOUEURS** 1 2 + **PRIX** A B C D E

Vous commandez une vingtaine de mercenaires triés sur le volet, les plus valeureux et les plus chers de toute la galaxie. Votre mission, si vous l'acceptez, sera de former un petit groupe de choc (six au maximum) pour servir sous les ordres du général Tegel. Peu importent les motivations, seule compte la prime. Chaque mercenaire possède ses propres caractéristiques, qui déterminent son comportement et ses compétences, et son propre armement. L'équipement, très varié, va du kit médical au lance-flammes. L'action se déroule en temps réel. Vous ne contrôlez pas les mercenaires, mais vous leur donnez des ordres, qu'ils exécutent tant bien que mal. L'affichage est en 3D isométrique et, petit plus non négligeable, vous pouvez créer vos propres missions.

VERDICT 1

Non! Faire des jeux en temps réel, c'est bien, encore faut-il que le jeu soit jouable, ce qui est loin d'être le cas pour Tegel's Mercenaries. Le système de commande est tellement fastidieux qu'il est difficile de commander plus de trois mercenaires à la fois. *Marc*

Non! Autant les nombreuses caractéristiques des personnages et l'affichage en 3D isométrique apportent beaucoup d'intérêt, autant l'interface compense en négatif tout ce que l'on pourrait trouver de bien à ce jeu. *T. Rex*

VERDICT 2

CONFIGURATION

PC 286, VGA, 640 Ko RAM, 1 Mo XMS, 7 Mo DD, clav., souris, AdLib, SB/SBPro. Jeu en anglais, doc en français. Pas de protection.



Graphismes 65%
De belles couleurs et un style qui colle bien à l'ambiance.

Animation 45%
Le scrolling est correct mais il y a des bugs lors de l'affichage des sprites.

Musique 65%
La musique de fond est correcte, mais un peu répétitive.

Bruitages 50%
Les bruits de tirs ou d'explosions ne sont pas impressionnants.

Maniabilité 70%
Le manuel est intéressant et pratique.

Jouabilité 30%
Une ergonomie qui interdit de diriger plus de 3 personnages à la fois!

Durée de Vie 50%
Intéressant au début, mais décourageant par le manque de jouabilité.

61%

THE CHAOS ENGINE

Amiga

TOP
• Excellents graphismes en 3D isométrique.
• Jeu à deux, avec l'ordinateur ou un coéquipier humain.
• Réalisation absolument irréprochable.
• Très bon équilibre entre action et réflexion.

FLOP
• On cherche toujours les flops…

BITMAP BROTHERS



DIFFICULTE 1 2 3 **JOUEURS** 1 2 + **PRIX** A B C D E

Les Bitmap Brothers sont réputés, à juste titre, pour la qualité de leurs jeux d'action. Leur petit dernier, The Chaos Engine, est le plus abouti, mêlant de vrais éléments d'aventure et de rôle à un jeu d'action de type Gauntlet 3D. Le thème est très simple: détruire la machine du Chaos. Pour cela, vous devrez parcourir quatre mondes différents, composés chacun de quatre niveaux tout aussi variés. Le jeu se joue à deux, le second personnage pouvant être dirigé par l'ordinateur ou par un deuxième joueur. Vous pouvez choisir les personnages parmi un groupe de six, dont les compétences sont très variées: certains sont résistants mais lents, alors que d'autres sont rapides mais ne disposent que d'une arme peu efficace. Enfin l'intelligence du personnage a son importance.

VERDICT 1

Oui! Si vous voulez vous éclater à deux sur Amiga, The Chaos Engine est le jeu qu'il vous faut. Ce jeu propose un scénario digne des meilleurs jeux de rôle. L'animation est rapide, le son est réussi et la jouabilité est excellente. *Morgan*

Oui! Superbes graphismes, animation parfaite, excellente musique en stéréo, difficulté progressive, monstres variés, pièges complexes à souhait, que demander de plus? Le jeu offre un excellent équilibre entre l'action et la réflexion. *T. Rex*

VERDICT 2

CONFIGURATION

Amiga tous modèles, 1 Mo RAM, joystick. Pas d'installation sur DD. Jeu en anglais, doc en français.



Graphismes 90%
L'angle de vue est parfait et donne une excellente impression de relief.

Animation 85%
Tous les mouvements et scrollings sont bien fluides.

Musique 85%
La musique colle à l'action aussi bien qu'une musique de film.

Bruitages 80%
Nombreuses voix digitalisées et bruits d'armes réalistes.

Maniabilité 90%
Nul besoin de lire la notice pour entrer dans le vif du sujet.

Jouabilité 85%
Le maniement au joystick est exemplaire, tout comme la précision des sprites.

Durée de Vie 85%
Impossible de décoller de l'écran une fois la partie commencée!

90%

ALIEN BREED 92 : SPECIAL EDITION

Amiga

TOP • Encore plus de missions. • Graphismes encore meilleurs. • Un mot de passe permet la reprise en cours de jeu.

FLOP • Le côté réflexion est peu développé.

TEAM 17

DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2 + — PRIX A B C D E

Alien Breed était sans doute l'un des cinq meilleurs jeux pour Amiga. Ce véritable jeu culte vous fait revivre, bien à l'abri derrière l'écran de votre machine, les angoissantes péripéties des héros du film Aliens. Cette nouvelle version reprend le même thème, mais propose douze niveaux de difficulté au lieu de six pour la version précédente. Le but est simple: seul ou avec un coéquipier, vous devez accomplir douze missions dans une station spatiale dont les couloirs sombres et tortueux regorgent littéralement de monstres. Vous disposez pour cela d'une certaine quantité de munitions, de clefs permettant d'ouvrir diverses portes et de quelques terminaux informatiques éparpillés dans la station qui vous permettront d'obtenir des renseignements sur l'adversaire.

VERDICT 1

Oui! Encore plus de niveaux, plus de progressivité dans la difficulté, des graphismes améliorés et un mot de passe permettant de reprendre la partie en cours: rien que des plus pour un excellent jeu qui vous tiendra en haleine un bon moment. *T. Rex*

Non! En dépit d'une réalisation impeccable, cette version n'arrive toujours pas à retenir mon attention. L'aspect réflexion n'est pas assez développé et il manque le côté frénétique d'un jeu comme Gauntlet, où les monstres sortaient de partout. *Pierre*

VERDICT 2

CONFIGURATION
Amiga tous modèles, 1 Mo RAM, joystick.



Graphismes 85%
Très détaillés, avec des dégradés gris du plus bel effet.

Animation 75%
L'animation est rapide et le scrolling, multidirectionnel, est fluide.

Musique 80%
Des thèmes angoissants, dignes d'une vraie musique de film.

Bruitages 90%
Tirs laser, voix digitalisées, hurlements des sirènes contribuent à l'ambiance.

Maniabilité 80%
Les commandes sont toujours aussi intuitives.

Jouabilité 80%
Nette amélioration par rapport à la version précédente.

Durée de Vie 80%
Douze missions au lieu de six: vous en aurez pour un bon moment!

85%

BODY BLOWS

Amiga

TOP • On peut jouer à 2, 4 ou 8 joueurs. • Difficulté progressive et jouabilité bien étudiée. • Vaste éventail de coups, accessible avec un joystick standard.

FLOP • Les graphismes ne sont pas à la hauteur. • L'animation des personnages est saccadée.

TEAM 17

DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2 + — PRIX A B C D E

Faire mieux que Street Fighter II, LA référence du genre, était un défi impossible. Pourtant, ou justement parce que c'était impossible, les programmeurs de Team 17 s'y sont risqués. Ne cherchez pas d'intrigue à Body Blows, car il n'y en a pas. Le seul but est de distribuer un maximum de châtaignes, tout en évitant d'en recevoir en affrontant dix adversaires hors pair, dix spécialistes du combat de rue, les uns plus dangereux que les autres. Dans ce combat, chaque adversaire ne peut compter que sur lui même, sur sa vitesse de frappe et de déplacement et sur les coups spéciaux qu'il est capable d'administrer. Si vous parvenez au sommet, il vous restera encore à affronter le terrible et mystérieux Max, qui détient le titre tant convoité de champion toutes catégories.

VERDICT 1

Oui, mais... Les sprites sont bien réalisés (bien que l'animation soit parfois un peu saccadée), le scrolling est impeccable. Body Blows demande de l'entraînement mais c'est un des rares jeux vers lesquels on revient vraiment sans relâche. *Doguy*

Oui mais... Le jeu n'est pas tout à fait parfait, mais il y a assez d'éléments pour que l'ensemble soit correct et bien jouable. L'animation pourrait être plus fluide et les différences de force entre personnages sont, à mon avis, trop importantes. *Morgan*

VERDICT 2

CONFIGURATION
Amiga, 1 Mo RAM, joystick.



Graphismes 69%
Point faible du jeu, ils gagneraient à être plus soignés.

Animation 80%
Plutôt réussie, mais néanmoins un peu saccadée.

Musique 73%
Une mélodie pour chaque tableau, très "dance", mais banal pour l'Amiga.

Bruitages 82%
Cris, ahanement et jurons des personnages contribuent à l'ambiance.

Maniabilité 80%
Comptez une dizaine de combats avant de bien manier les personnages.

Jouabilité 80%
Un joystick classique suffit à gérer les 21 coups possibles.

Durée de Vie 87%
Un des jeux auxquels on revient dans cesse.

84%

CYTRON

Amiga

TOP • Animation époustouflante de fluidité. • La progression des niveaux de difficulté est bien dosée.

FLOP • Décors beaucoup trop monotones. • Action très répétitive.

PSYGNOSIS

DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2 + — PRIX A B C D E

Cyt et Ron sont deux robots de surveillance, capables de fusionner pour former une formidable machine de guerre nommée Cytron. Votre rôle consiste à les diriger à travers les 37 niveaux d'un complexe afin de délivrer des scientifiques retenus prisonniers par les machines qu'ils ont eux-mêmes construites. L'action est corsée par le fait que vous ne disposez que de quelques poignées de secondes pour terminer chaque niveau. Heureusement, vous pouvez compter sur la vitesse de déplacement de Cytron, ainsi que sur la variété d'armes dont il dispose. Toutefois, l'action ne se limite pas à tirer sur tout ce qui bouge et il vous faudra employer à bon escient les capacités de Cyt et de Ron pour désactiver les pièges, actionner des interrupteurs et ouvrir les passages.

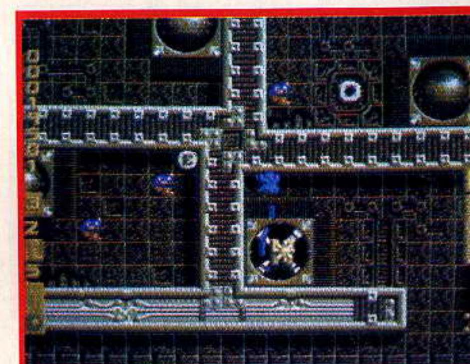
VERDICT 1

Non! Tous les graphismes se suivent et se ressemblent et il n'y a pas assez de différences entre les scientifiques et les méchants. Seuls points positif: la vitesse du jeu et la possibilité de scinder Cytron en deux. *Morgan*

Oui mais... L'excellente réalisation, notamment de l'animation, ne compense pas un certain manque d'originalité et l'absence de variété dans les graphismes, par ailleurs assez ternes, et on regrette vite l'absence d'un mode deux joueurs. *T. Rex*

VERDICT 2

CONFIGURATION
Amiga tous modèles, 1 Mo RAM, joystick ou souris.



Graphismes 70%
Détaillés, mais froids et monotones.

Animation 85%
Scrolling multidirectionnel parfait et particulièrement rapide.

Musique 75%
La musique d'intro est à la hauteur de l'animation.

Bruitages 70%
Bien que très classiques, ils sont d'une efficacité redoutable.

Maniabilité 70%
Les commandes des véhicules sont simples à apprendre.

Jouabilité 80%
Les robots obéissent au doigt et à l'œil, à condition de les suivre à l'écran.

Durée de Vie 75%
37 niveaux: vous n'êtes pas près d'en voir la fin.

70%

MOTÖRHEAD

Amiga

TOP
• Très beaux décors, avec une animation pleine d'humour.
• La musique est des plus réussies.

FLOP
• Quelques bugs dans l'interaction entre sprites.
• Les bruitages, moyens, déçoivent un peu.
• Absence de mode deux joueurs.

VIRGIN



DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2 + — PRIX A B C D E

Inspiré (librement) de l'histoire de Motörhead, un des groupes les plus marquants du monde du hard rock, ce jeu est indéniablement le plus "destroy" de toute l'histoire de la micro ! Il vous propose d'endosser l'identité de Lemmy, le chanteur du groupe, et de partir décimer à grands coups de guitare électrique les représentants des genres musicaux "craignos". Vous devrez donc effacer de la surface du monde les rois du Rap et du Smurf, liquider les chanteurs de Country à la guimauve, massacrer les amateurs de Karaoké et libérer, à la fin de chaque niveau, un des autres membres du groupe. Il vous faudra aussi vous gaver de bière pour récupérer de l'énergie et emballer des groupies à la sortie des bars pour empocher des bonus supplémentaires.

VERDICT 1

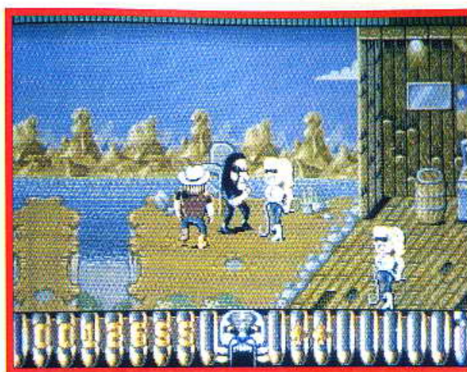
Oui, mais... Motörhead est hilarant. Les graphiques sont originaux et collent parfaitement à l'ambiance du jeu. Les animations sont pleines d'humour et fluides, mais le jeu ne peut pas rivaliser avec les beat'em up sur consoles. *Morgan*

Oui, mais... Même s'il est volontairement vulgaire, Motörhead n'en est pas moins très drôle. Les décors sont superbes, l'animation correcte et la musique est bien assortie. Néanmoins, ce n'est pas le meilleur beat'em all sur micro. *T. Rex*

VERDICT 2



CONFIGURATION
Amiga tous modèles, joystick ou clavier.



Graphismes 75% Originaux, bien dessinés, ils collent bien à l'ambiance.
Animation 75% Les animations sont pleines d'humour. Bon scrolling.
Musique 80% Nombreuses parodies réussies des autres genres musicaux.
Bruitages 55% Sans grande originalité, les bruitages constituent un point faible.
Maniabilité 75% Pas besoin d'apprendre le manuel pour jouer.
Jouabilité 65% Quelques défauts dans la gestion des sprites.
Durée de Vie 65% Un niveau de difficulté assez élevé assure une bonne longévité.

75%

STREET FIGHTER II

PC

TOP
• Street Fighter II est un des meilleurs jeux sur console.
• L'animation est parfaite.

FLOP
• Quelques combinaisons de touches sont malaisées.
• Le jeu n'est toujours pas disponible !

US GOLD



DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2 + — PRIX A B C D E

Le jeu d'arcade le plus célèbre, celui qui provoque des transes chez les joueurs lorsque l'on invoque son nom, est enfin disponible sur PC : j'ai nommé Street Fighter II. En dépit de difficultés techniques telles que, par exemple, l'absence d'un coprocesseur pour la gestion des sprites, les développeurs ont réussi l'exploit de convertir ce jeu fabuleux pour le PC. Le thème du jeu est simple : bagarre, bagarre et encore une fois bagarre. Street Fighter II permet d'affronter un adversaire dirigé soit par un autre joueur, soit par l'ordinateur, dans un duel jusqu'au K.-O. de l'un des belligérants. Vous pouvez choisir parmi douze combattants, chacun ayant ses points forts et ses faiblesses, ainsi que des capacités spéciales, à prendre en compte pour parvenir à la victoire.

VERDICT 1

Oui ! Il n'y a pas de doute possible, cette conversion est une véritable réussite. L'animation est excellente, même si le scrolling est parfois un peu saccadé. Enfin, un vrai jeu d'action qui débarque sur PC ! *Morgan*

Oui ! Si la jouabilité n'est pas ce qui se fait de mieux avec un clavier, en revanche, avec un joystick à deux boutons, elle est excellente. La difficulté progressive permet de s'entraîner avant d'affronter l'ordinateur ou un autre joueur. *T. Rex*

VERDICT 2



CONFIGURATION
PC 386sx/20, VGA/MCGA, 550 Ko RAM, 6 Mo DD, clav., joy., Roland, AdLib, SB/SBPro.



Graphismes 80% Les superbes graphismes respectent parfaitement l'original.
Animation 80% L'animation est surprenante de fluidité, même si le scrolling vertical a disparu.
Musique 65% Pas encore intégrée, elle devrait reproduire les thèmes originaux.
Bruitages — Les voix digitalisées devraient s'accommoder des Sound Blaster et compatibles.
Maniabilité 85% Aucun problème pour assimiler les touches.
Jouabilité 70% Certaines combinaisons de touches restent malaisées à effectuer.
Durée de Vie 75% Difficile à évaluer, mais probablement infinie, surtout si vous jouez à deux.

80%

THE TERMINATOR 2029

PC

TOP
• Beaucoup de graphismes, bien assortis à l'ambiance.
• Nombreuses missions de difficulté variable.
• Mode entraînement.

FLOP
• Pas de musique pendant le jeu.
• Bruitages trop rares.
• Animation un peu saccadée.

BETHESDA SOFTWORKS



DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2 + — PRIX A B C D E

Les films à succès ont souvent inspiré des jeux, plus ou moins réussis. Terminator 2 ne fait pas exception à la règle puisque c'est de lui que les programmeurs de Bethesda Softworks se sont (très librement) inspirés pour concevoir The Terminator 2029. L'action se situe en 2029, 32 ans après que les trois quarts de l'humanité aient disparu dans un cataclysme nucléaire. Les survivants de l'holocauste doivent faire face à un nouveau péril : les machines qui n'ont qu'une idée fixe, détruire les humains survivants. Lors d'un raid chez l'ennemi, une armure de combat hyper-sophistiquée a été découverte et c'est vous qui avez été désigné pour en bénéficier au cours de plusieurs missions allant de la protection d'objectifs militaires à la destruction du quartier général ennemi.

VERDICT 1

Oui, mais... La difficulté croissante est bien gérée, mais le degré d'initiative des adversaires est un peu limité : ils se bornent souvent à vous attendre. Un bon jeu d'action, qui mérite votre attention, mais sans plus. *Rebs*

Oui, mais... C'est, certes, un jeu prenant, mais l'absence de musique et de bruitages corrects se fait sentir. Reste que casser du Terminator est un vrai plaisir et que les missions sont nombreuses et variées. *JLJ*

VERDICT 2



CONFIGURATION
PC 286, 640 Ko, VGA/MCGA, 12 Mo DD, clavier et souris, Roland, AdLib, SB/SBPro. Jeu/manuel en anglais.



Graphismes 80% Nombreuses images, digitalisées à partir des films, décors en 3D.
Animation 75% L'animation de la présentation est impressionnante.
Musique 45% Seul le thème du film est présent lors de l'intro.
Bruitages 65% Réussis, mais beaucoup trop rares : explosions, tirs laser et c'est tout.
Maniabilité 75% Aucun problème de ce côté, tout est là.
Jouabilité 80% La gestion au clavier est simple et efficace.
Durée de Vie 70% Le jeu peut être fini rapidement, mais on y revient avec plaisir.

80%

BREAKLINE

Mac

TOP
• Des graphismes de qualité.
• Les réactions de la balle sont très réalistes.
• La réalisation globale est excellente.

FLOP
• Le manque d'action.
• Le manque de variété.

KALISTO



DIFFICULTE 1 2 3 **JOUEURS** 1 2 + **PRIX** A B C D E

Dans des temps très obscurs, vous partez à la recherche de votre héritage: le pouvoir absolu sur toute une galaxie. Pour parvenir au but de votre quête, vous devez retrouver le Marchand. Celui-ci, maître incontesté du commerce dans tout l'univers connu, a été pendant longtemps votre maître et mentor, jusqu'au jour où, effrayé par votre intelligence et votre volonté, il a décidé d'envoyer ses tueurs à vos trousses. N'étant pas du genre à vous laisser faire, vous partez à l'assaut des forteresses du Marchand, bien décidé à vous venger. Ce thème est en fait le prétexte à un jeu de casse-briques dans lequel, tableau après tableau, vous devez détruire des murs de briques ou envoyer votre balle vers un endroit précis, tout en évitant les sbires du Marchand.

VERDICT 1

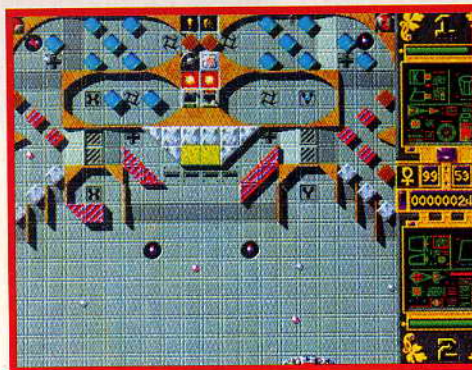
Non! Autant vous le dire tout de suite, je n'aime pas ce jeu. Les graphismes sont beaux, le mouvement de la balle est bien rendu, mais le jeu dans son ensemble est mou! Où est l'action, où est l'intérêt? Ce jeu ressemble à un biscuit de régime: insipide. *Morgan*

Oui, mais... Le grand avantage de Breakline, c'est sa réalisation. Qu'il s'agisse du son, des graphismes ou de l'animation, tout a été travaillé en détail. Cependant, je suis d'accord avec Morgan pour dire que ce soft manque un peu de punch. *Doguy*

VERDICT 2

CONFIGURATION

Mac couleur, 2 048 Ko RAM, 1,2 Mo DD, souris. Jeu et doc en français.



Graphismes 89%
Un travail soigné pour un look d'enfer.

Animation 88%
Le déplacement des sprites est parfait et réaliste.

Musique 85%
La musique donne une ambiance très "speedée".

Bruitages 78%
Bien assortis à la musique mais ils manquent d'originalité.

Maniabilité 75%
Le principe de jeu est très simple.

Jouabilité 60%
Le contrôle à la souris n'est pas vraiment génial.

Durée de Vie 80%
Plus de soixante-dix niveaux... Bon courage!

77%

ASSASSIN

Amiga

TOP
• Le jeu est immense.
• Les armes et les bonus sont très variés.
• L'action ne faiblit jamais.

FLOP
• On a souvent tendance à se perdre dans les niveaux, du fait de leur taille.

TEAM 17



DIFFICULTE 1 2 3 **JOUEURS** 1 2 + **PRIX** A B C D E

Le scénario de ce jeu pourrait tenir sans peine sur le Kleenex d'un Schtroumpf: vous devez affronter le tyran Midan (original, non?). En dépit de cette apparente simplicité, le jeu réserve beaucoup de bonnes surprises. Les cinq niveaux que vous devez explorer sont vastes, les armes mises à votre disposition sont très variées et, surtout, l'action est bien moins linéaire que ce que l'on a l'habitude de voir dans ce genre de jeux: vous avez la possibilité d'aller vous promener où vous voulez, à condition de ne pas dépasser le temps imparti pour chaque mission. Bourré de bonnes idées et superbement réalisé, Assassin, comme pratiquement chaque nouveau soft de Team 17, se place d'emblée parmi les meilleures productions du genre.

VERDICT 1

Oui! La réalisation est excellente, les graphismes ne sont pas en reste et le travail nécessaire pour concevoir les cinq niveaux a été manifestement considérable. Une seule critique: les tableaux sont tellement grands que l'on s'y perd facilement. *Vladimir*

Oui! La réalisation d'Assassin est excellente et le jeu est passionnant. Vous avez à votre disposition une foultitude d'armes diverses et variées, des tas de bonus et de l'action à ne plus savoir quoi en faire. Un seul conseil: n'hésitez pas à l'acheter. *T. Rex*

VERDICT 2

CONFIGURATION

Amiga tous modèles, 1 Mo RAM, joystick. Jeu en anglais.



Graphismes 85%
On retrouve avec plaisir le style graphique de Team 17.

Animation 80%
Les mouvements du héros sont d'une incroyable rapidité.

Musique 75%
Une excellente bande son, évoquant une vraie musique de film.

Bruitages 90%
Des bruitages brillants, qui contribuent à l'atmosphère.

Maniabilité 80%
Une doc très claire et un jolie intro.

Jouabilité 80%
Le personnage réagit parfaitement aux commandes.

Durée de Vie 85%
Les cinq immenses niveaux demandent de nombreuses heures de jeu

85%

SHADOW OF THE BEAST 3

Amiga

TOP
• L'originalité est au rendez-vous.
• L'action est variée et il est possible de se servir des adversaires à ses propres fins.

FLOP
• Les graphismes sont assez ternes.
• Les temps de chargement sont très longs.

PSYGNOSIS



DIFFICULTE 1 2 3 **JOUEURS** 1 2 + **PRIX** A B C D E

Pantalon blanc bouffant et chapeau ridicule que même la reine d'Angleterre hésiterait à porter: jamais un héros de jeu vidéo n'aura été aussi ridicule. Pourtant, malgré ses allures de benêt, il devra faire preuve de plus d'intelligence que dans les épisodes précédents car, si les décors ont perdu un peu de leur splendeur, les énigmes qu'il devra résoudre sont, en revanche, bien plus corsées. Comme dans les meilleures aventures d'Indiana Jones, il devra s'évader d'une pièce qui se remplit d'eau, échapper à une horde de sauvages, éviter des éboulements de rochers ou encore essayer de ne pas finir en petit-déjeuner de dinosaure. On a rarement vu un jeu aussi original et aussi prenant et ce, en dépit des interminables temps de chargement.

VERDICT 1

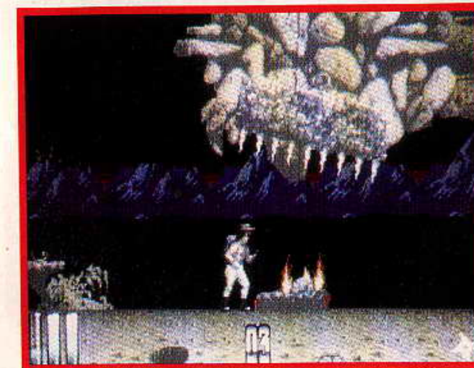
Oui! Shadow of The Beast 3 m'a emballé. On a droit à un jeu d'action intelligent et il faut vraiment reconnecter toutes ses cellules grises pour pouvoir progresser. Si tous les éditeurs pouvaient s'inspirer de cet exemple! *Marc*

Oui! Shadow of The Beast est vraiment un bon jeu. Les pièges, astucieux et originaux, sont dignes d'Indiana Jones et même si le jeu perd un peu de son intérêt quand on sait comment passer un obstacle, il n'en reste pas moins excellent. *T. Rex*

VERDICT 2

CONFIGURATION

Amiga tous modèles, 512 Ko RAM, clavier, joystick. Jeu en anglais, doc en français.



Graphismes 80%
L'originalité compense la manque de couleurs.

Animation 75%
Scrolling multidirectionnel fluide et bonne animation des sprites.

Musique 80%
Les musiques variées collent bien à l'ambiance.

Bruitages 70%
Classiques, mais bien assortis à l'action.

Maniabilité 80%
On n'a aucun mal à apprendre les différentes commandes.

Jouabilité 65%
Le héros réagit bien, mais certaines commandes sont peu pratiques.

Durée de Vie 60%
Le jeu perd de son intérêt une fois qu'on a découvert les astuces.

80%

Bon millésime pour les plates-formes

Dans le domaine des jeux de plates-formes, pas de surprises: l'Amiga, équipé de processeurs spécialement conçus pour gérer la palette graphique et l'animation de sprites, est en tête de la course, dépassant avec plusieurs longueurs d'avance les PC, Mac et autres Atari ST.
Jugez-en par vous-mêmes: sur 18 jeux, quatorze tournent sur Amiga! On vous l'a déjà dit et on vous le répète: rien de tel que des processeurs dédiés pour donner du muscle à une machine.
Le jour où quelqu'un aura l'idée de monter un coprocesseur graphique spécialisé dans la gestion de sprites sur une carte VGA, le PC deviendra sans doute LA machine du siècle. En attendant, tous à vos Amiga...

Calife à la place du calife ?

Curieusement, sur les trois événements de l'année, deux sont sortis sur PC. L'année dernière, nous avons tous complètement craqué pour Prince of Persia, dont le succès monstre était entièrement mérité. Il n'en fallait pas plus aux programmeurs de Broderbund pour revenir à la charge avec un Prince of Persia II encore plus grand, plus beau, plus "tordu", bref, "plus mieux" que le précédent. C'est normal, on ne change pas une équipe qui gagne. Et si vous aimez vous promener dans des donjons bourrés de pièges et de squelettes qui ne demandent qu'à vous couper en rondelles, n'hésitez pas un instant: ce jeu est vraiment super.
Toujours dans la série des bonnes surprises de l'année, le concurrrent suivant est Prehistorik II, de Titus. Ce petit jeu montre que, en dépit de tout ce qui a été dit, il est possible d'avoir une animation rapide sur un PC (elle est même parfois un peu TROP rapide). Prehistorik II est, en plus, rempli de bonnes idées, de passages secrets et de bonus à la tonne, il est drôle, bien réalisé et mérite entièrement de figurer parmi les événements de l'année.



Non ! Tous les bons softs ne viennent pas forcément des Etats-Unis ou de Grande-Bretagne. La preuve : Titus nous a concocté un excellent jeu avec Prehistorik II.



Tout le monde connaît le personnage inventé par Jordan Mechner. Il a conquis tous les micros et toutes les consoles. Il revient avec de nouvelles aventures plus grandes et plus belles. C'est Prince of Persia II et c'est sur PC.

Et mon Amiga, alors ?

Choisir le jeu le plus marquant sur Amiga est une toute autre histoire. En choisir un sur PC était facile - le choix était limité à trois jeux. Mais lorsqu'il a fallu choisir parmi tous les titres pour Amiga, il y eut autant de propositions que de jeux! Après une rude bataille, nous avons retenu Superfrog. Team 17, l'éditeur, démontre une fois de plus sa maîtrise du sujet: il n'y a rien de bien révolutionnaire, mais le jeu est propre, net et d'une réalisation comme on aimerait en voir plus souvent. Espérons que Team 17 continuera encore longtemps à nous fournir des jeux aussi bien réalisés.

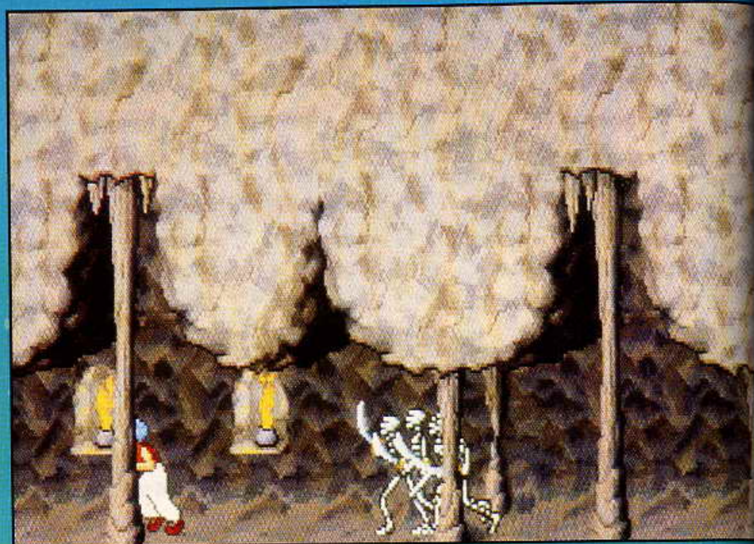
PC — Superfrog

Face à face pour ce match, deux conceptions très différentes du jeu de plates-formes: les délires cartoonesques de l'adorable crapaud de Superfrog rappellent l'univers des jeux de plates-formes japonais tandis que l'ambiance angoissante des sombres grottes de Prince of Persia 2 dénote un esprit plus occidental. Entre l'athlétique jeune premier de Prince of Persia 2 et le batracien rigolard de Superfrog, lequel choisir?

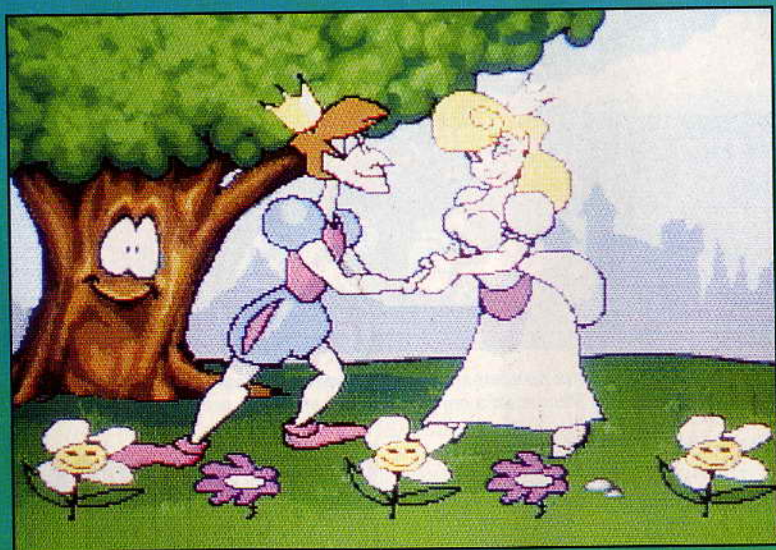
GRAPHISMES

PRINCE 86 % — SUPER FROG 83 %

Le style de graphisme de ces deux jeux est complètement différent. Tous deux sont dotés de superbes séquences d'intro mais Superfrog joue à fond la carte de l'humour et du dessin animé, tandis que Prince of Persia 2 propose de superbes images d'un style beaucoup plus réaliste. Les splendides décors de Prince of Persia 2 sont dignes d'une super-production hollywoodienne, tandis que ceux de Superfrog, plus sobres, évoquent Tex Avery ou plutôt Walt Disney, tout en restant toujours parfaitement lisibles, ce qui évite toute confusion dans le feu de l'action.



Le héros de Prince of Persia dans une situation digne d'Indiana Jones.



La séquence d'introduction de Superfrog est un véritable petit dessin animé.

ANIMATION

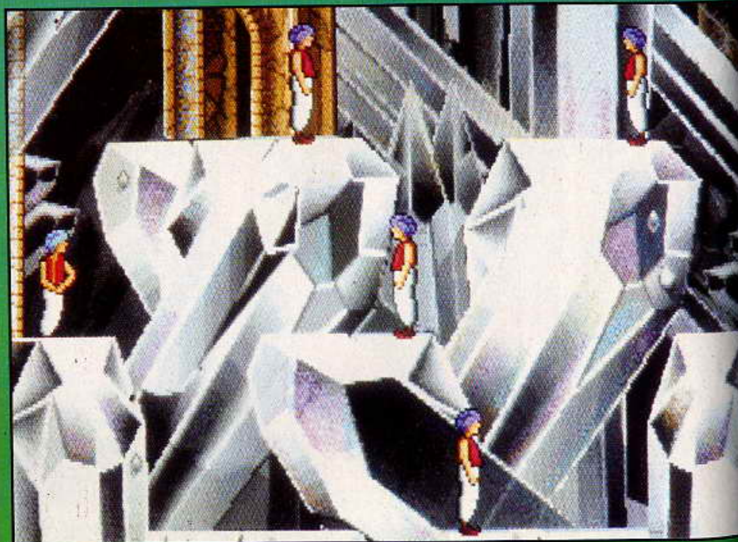
PRINCE 84 % — SUPER FROG 82 %

La démarche, ou plutôt le sautillement parfois un peu raide de notre crapaud de service fait bien pâle figure à côté de la souplesse féline du héros de Prince of Persia 2 qui donne réellement l'impression d'être vivant. A part dans l'excellent Flashback, on aura rarement vu dans un jeu des mouvements aussi réalistes, même si ceux-ci n'ont été que très légèrement améliorés par rapport à ceux du premier épisode. En revanche, le scrolling extrêmement fluide de Superfrog est incontestablement bien plus agréable que les changements d'écran de Prince of Persia 2.

BANDE SON

PRINCE 76 % — SUPER FROG 80 %

La musique de Prince of Persia 2, à base de thèmes orientaux, est agréable et donne une ambiance sympa au jeu, mais elle n'est rien comparativement aux mélodies entraînantes de Superfrog, qui vous donnent carrément envie de vous lever et de danser sur la table! Côté bruitages, Prince of Persia 2 fait preuve d'assez de réalisme tandis que Superfrog propose quelques bruitages de dessin animé moyennement réussis. En fin de compte, les bandes son des deux jeux sont suffisamment proches pour qu'aucun vainqueur ne se dégage franchement.

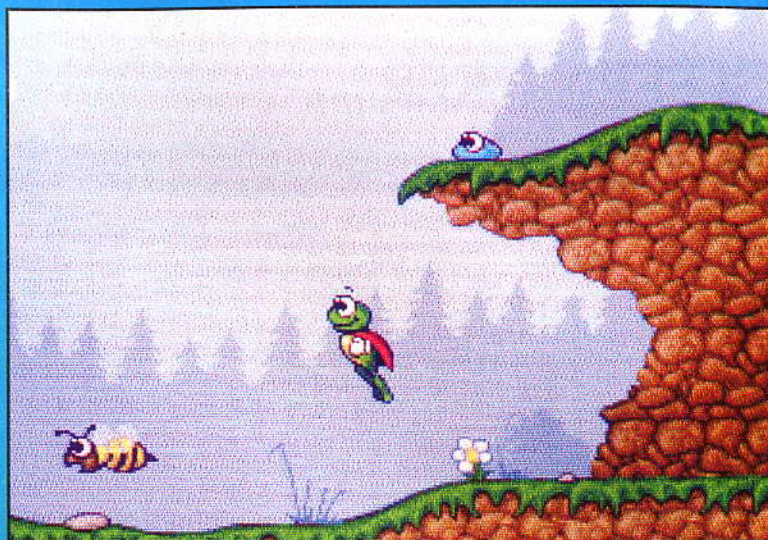


Quatre de nous cinq sont de trop. A vous de reconnaître les faux Princes!

PRISE EN MAIN

PRINCE	SUPER FROG
90 %	86 %

La boîte de Prince of Persia 2 est sans doute une des plus originales qu'on ait vu (une sorte de pyramide renversée très jolie), celle de Superfrog, plus classique, contenait tout de même un sympathique poster de notre super-crapaud préféré. Mais le démarrage "sur les chapeaux de roue" de l'action dans Prince of Persia 2 est extrêmement déroutant (vos ennemis vous tombent dessus sans que vous ayez le temps de vous habituer au maniement du personnage!), alors que Superfrog vous laisse tout de même le temps d'apprendre à manier le crapaud avec dextérité.



Superfrog réunit tous les ingrédients traditionnelsdu jeu de plates-formes.

Précipices, plates-formes piégées: tous les pièges du premier épisode sont là.

JOUABILITE

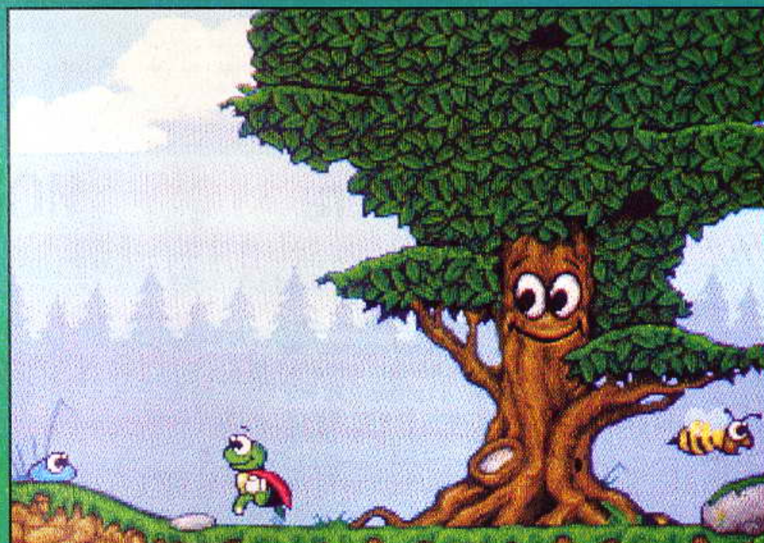
PRINCE	SUPER FROG
88 %	80 %

Tout comme dans le premier épisode, le maniement du héros de Prince of Persia 2 reste très délicat et nécessite un apprentissage assez long. Les débuts seront donc nécessairement longs, car l'action démarre dès les premières secondes. En revanche, ce maniement est d'une précision à toute épreuve. Le sympathique crapaud de Superfrog se manie beaucoup plus facilement mais le jeu est néanmoins loin d'atteindre la jouabilité légendaire des jeux de plates-formes sur console et il est clair que ce genre de jeux a encore beaucoup de chemin à parcourir.

DUREE DE VIE

PRINCE	SUPER FROG
89 %	84 %

Prince of Persia 2 et Superfrog sont tout deux assez vastes et devraient donc vous tenir en haleine pendant un bon moment. Pour faciliter votre progression, Superfrog propose des codes d'accès aux niveaux supérieurs que vous pouvez gagner à la fin de chaque niveau en investissant vos gains dans un jackpot (l'idée est originale!). Dans Prince of Persia 2, vous disposez de multiples sauvegardes qui vous permettent de reprendre le jeu exactement à l'endroit où vous l'aviez laissé et non plus au début du niveau, comme c'était le cas dans le premier épisode.



Le héros de Superfrog peut devenir invisible pendant quelques secondes.

VERDICT

SUPER FROG	90%
PRINCE	90%

Etant donné leurs auteurs, respectivement Jordan Mechner (auteur des désormais légendaires Karateka et Prince of Persia) et Team 17 (à qui l'on doit déja les inégalables Project X, Alien Breed et Body Blows), Prince of Persia et Superfrog ne pouvaient pas être mauvais ! Mais Superfrog joue à fond la carte du "Fun" et vous permet de bondir de passage secret en passage secret en récoltant des bonus à tour de bras, tandis que Prince of Persia 2 propose une approche plus cérébrale, avec des énigmes parfois complexes. Les amateurs de frissons et de quête de longue haleine préféreront sans aucun doute Prince of Persia tandis que les amateurs d'action pure et dure retrouveront avec Superfrog le défoulement libérateur des vrais jeux d'arcade.

Marc Lacombe

SLEEPWALKER

Amiga

DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2 + — PRIX A B C D E

TOP • Très belle réalisation graphique. • Excellente animation, très fluide, avec un scrolling parfait.

FLOP • Difficulté trop élevée, qui risque de rebuter certains joueurs. • Pas de bande son dans la version testée.

OCEAN

Etre le compagnon à quatre pattes d'un petit garçon somnambule, voilà qui n'est pas de tout repos. A peine notre brave toutou s'est-il endormi du sommeil du juste qu'il est réveillé par les escapades nocturnes de son petit maître. A lui de le protéger et de lui éviter tout réveil brutal qui pourrait lui être préjudiciable. Notre héros canin va devoir explorer les lieux tout en gardant un œil sur son maître. Il peut bloquer son avance, lui faire faire demi-tour et même le propulser à l'étage supérieur d'un coup de pied bien appliqué! Outre la complexité de certains labyrinthes, notre ami devra affronter et régler bien des problèmes: créatures agressives à assommer d'un bon coup de gourdin, pièges divers à déconnecter et bien d'autres choses encore.

VERDICT 1

Oui, mais... Je ne reviendrai pas sur la qualité de la réalisation de Sleepwalker. Cependant, il me paraît important de préciser que le jeu est difficile et cela, dès le premier niveau. Un tel challenge intéressera certains, mais risque d'en décevoir d'autres. *Spirit*

Oui ! Pas de doute, Sleepwalker est un bon jeu, répartissant avec succès réflexion et réflexes. La prise en main n'est pas simple, mais avec un peu de pratique, on s'y fait très bien. Le jeu aurait quand même mérité une ambiance sonore plus riche. *Pascal*

VERDICT 2

CONFIGURATION

Amiga tous modèles, 512 Ko RAM, joystick. Installation sur DD impossible. Jeu et doc en français.



Graphismes 80% Les personnages sont très bien dessinés, tout comme les décors.

Animation 85% Excellente, avec un scrolling multidirectionnel parfait.

Musique — Absente dans le version testée.

Bruitages 60% Les bruitages manquent de diversité, bien qu'ils soient assez suggestifs.

Maniabilité 70% Les commandes se maîtrisent facilement, mais demandent de la pratique

Jouabilité 75% Contrôler le toutou devient vite instinctif, mais il faut du doigté.

Durée de Vie 75% En dépit de la limitation à six niveaux, la durée de vie est importante.

80%

THE HUMANS

PC

DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2 + — PRIX A B C D E

TOP • Graphismes variés et mimiques des personnages très réussies. • Un système de codes permet de reprendre la partie en cours. • Jolies musiques pour accompagner l'action.

FLOP • Aucun bruitage pour vous rappeler qu'il se passe quelque chose. • Peu d'originalité supplémentaire par rapport aux autres jeux du même genre.

MIRAGE

Quoi qu'en disent certains, The Humans est bel et bien un clone de Lemmings. Certes, il présente des différences, mais le jeu rappelle incontestablement les déboires des célèbres rongeurs. Ici, vous dirigez une tribu d'humains préhistoriques que vous devez aider à découvrir la lance, le feu, la roue, la corde et, enfin, la magie. Le jeu propose quatre-vingt niveaux qui vous conduiront de caverne en marécage, en passant par la montagne, le désert et la forêt. Vous serez confronté au lot habituel d'obstacles, dinosaures avides de chair humaine y compris. La tribu est composée de douze membres au départ et la perte d'un ou plusieurs d'entre eux influence la suite. Heureusement, un système de codes permet de reprendre une partie en cours.

VERDICT 1

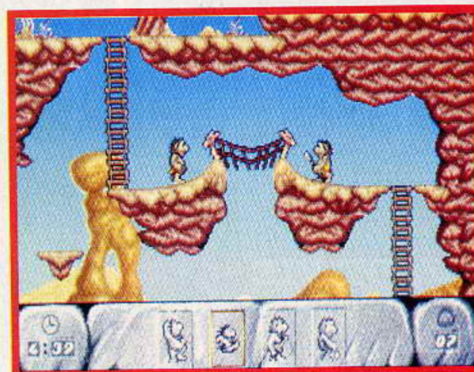
Oui, mais... Ah ça oui, ils sont sympathiques, nos ancêtres poilus. Les graphismes sont variés, à défaut d'être extraordinaires, l'animation est correcte et l'idée de tenir compte du nombre de personnages dans la tribu ajoute du piment. *Marc*

Oui! The Humans est un bon jeu de plates-formes qui, même s'il reprend quasiment la recette de Lemmings, est très distrayant. Il bénéficie de bons graphiques, d'une bonne animation, de musiques entraînantes. C'est un achat que l'on ne regrette pas. *T. Rex*

VERDICT 2

CONFIGURATION

PC 286, VGA, 640 Ko RAM, 3 Mo DD, clavier, joystick, cartes AdLib, Roland, SB/SBPro.



Graphismes 75% Graphismes variés, à défaut d'être extraordinaires.

Animation 65% Peu d'animations, mais les mimiques des personnages sont très drôles.

Musique 80% Plusieurs musiques différentes très entraînantes.

Bruitages — Aucun bruitage tout au long du jeu!

Maniabilité 80% La gestion du clavier s'assimile en quelques secondes.

Jouabilité 75% L'utilisation du clavier est très agréable et intuitive.

Durée de Vie 80% La difficulté croissante garantit de nombreuses heures de jeu.

75%

TROLLS

Amiga

DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2 + — PRIX A B C D E

TOP • Jolis graphismes très colorés et pleins d'humour. • Excellent scrolling multidirectionnel. • Bruitages bien assortis à l'action.

FLOP • Des bugs persistent dans les tests de collision des sprites. • La musique, de bonne qualité, est quand même assez répétitive.

FLAIR SOFTWARE

Les Trolls sont de petits lutins sortis tout droit du monde imaginaire des grandes sagas des pays nordiques. C'est l'un de ces trolls que le jeu vous propose d'incarner. Au début du jeu, le héros se trouve devant un certain nombre de portes, chacune d'elles menant vers un monde différent. Dans chacun de ces mondes, composés de trois niveaux, notre troll doit retrouver entre 3 et 25 bébés trolls et les emporter sur son cochon volant. La bonne nouvelle est que ces bébés trolls se reproduisent comme des lapins et que l'on ne risque donc pas de se retrouver pris de court. En plus, le temps n'est pas limité et les niveaux regorgent littéralement d'objets divers. Il y a même des éléphants roses, dont le rôle est de permettre des sauvegardes.

VERDICT 1

Oui, mais... Trolls est l'exemple même d'une bonne réalisation technique sur Amiga. Les couleurs sont agréables, les bruitages sont drôles, la jouabilité est correcte, mais le thème est on ne peut plus classique. Un peu d'originalité n'aurait pas fait de mal. *Morgan*

Oui, mais... Les décors ne manquent pas d'humour, le scrolling multidirectionnel est très fluide et le contrôle au joystick est correct. Hélas, il persiste des bugs à l'affichage, la musique est répétitive et le thème du jeu manque cruellement d'originalité. *T. Rex*

VERDICT 2

CONFIGURATION

Amiga tous modèles, 1 Mo RAM, joystick.



Graphismes 75% Décors très colorés et très soignés.

Animation 80% Superbe scrolling multidirectionnel et déplacements très réalistes.

Musique 60% Les thèmes sont jolis, mais deviennent vite répétitifs.

Bruitages 80% Chaque action dispose d'un bruitage approprié.

Maniabilité 45% Le temps de chargement est très long et la doc est incomplète.

Jouabilité 65% La maniabilité est bonne avec le joystick, mais les bugs sont gênants.

Durée de Vie 60% Il ne faudra pas plus d'une journée aux spécialistes pour finir le jeu.

70%

YO! JOE!

Amiga

TOP
• Pouvoir jouer à deux est toujours plus intéressant.
• Le jeu est parsemé de séquences de shoot'em up.

FLOP
• Le maniement du personnage manque de précision.
• Il est parfois impossible d'éviter d'être touché par certains monstres.

HUDSON SOFT



DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2 + — PRIX A B C D E

Les jeux de plates-formes qui permettent de jouer simultanément à deux se font vraiment trop rares. Celui-ci vous propose d'incarner deux sympathiques petits rappeurs, perdus dans un monde hostile composé d'une demi-douzaine de niveaux. Les décors varient beaucoup d'un niveau à l'autre et vous traverserez des lieux aussi divers qu'un château hanté, une pyramide aztèque, un temple chinois ou une rue de New York. Au début, les combats se font à mains nues mais, progressivement, les deux compères trouveront des armes de plus en plus puissantes. Le jeu reste tout de même assez difficile, d'autant plus que les niveaux sont vastes. Si, malgré tout, vous arrivez à vous classer parmi les meilleurs, vous aurez le plaisir de tagger votre nom sur une rame de Métro!

VERDICT 1

Non! Le rap n'avait pas besoin de ça et la musique ne sert que de prétexte à un jeu moyen et sans grande originalité, que son option 2 joueurs arrive à peine à sauver de l'oubli. Les graphismes sont confus et l'interaction entre les joueurs est limitée. *Marc*

Oui! Si vous aimez les jeux de plates-formes, vous ne serez pas déçu. Celui-ci a tout ce qu'il faut: les niveaux sont vastes, les bonus ne manquent pas et la panoplie d'armes n'est pas triste. Le look des personnages et les graphismes ont du punch. *Doguy*

VERDICT 2



CONFIGURATION

Amiga tous modèles, 1 Mo RAM, joystick. Jeu et doc en anglais. Protection logicielle.



Graphismes 73% Plutôt confus et même franchement laids (mais les avis sont partagés).
Animation 70% Le scrolling est impeccable et les mouvements sont bien fluides.
Musique 76% Beaucoup de thèmes musicaux assez réussis.
Bruitages 72% Bruitages réussis, même s'ils restent très classiques.
Maniabilité 72% Les commandes ne sont pas compliquées à apprendre.
Jouabilité 65% Certains mouvements sont difficiles à effectuer.
Durée de Vie 79% Les six niveaux sont suffisamment vastes pour demander un bon moment.

75%

BLOB

Amiga

TOP
• L'impression de profondeur est excellente.
• La progression de la difficulté est bien dosée.

FLOP
• Le jeu manque un peu d'originalité.
• Le maniement du personnage exige de l'entraînement.

CORE DESIGN



DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2 + — PRIX A B C D E

Moins mou que son homologue cinématographique qui terrorisait les salles obscures dans les années soixante-dix, ce Blob-là serait plutôt du genre caoutchouteux, ressemblant comme deux gouttes d'eau à la superballe du jokari de Gaston Lagaffe (aïe, aïe, aïe...). Notre héros passe le plus clair de son temps à rebondir dans un univers constitué de dalles suspendues dans le vide de l'Espace. L'action, présentée en vue de dessus, est propre à vous donner le vertige par l'impression de perspective et de profondeur. Pour terminer chaque niveau, Blob doit libérer les "Blobettes", les guider vers la sortie, récupérer des pièces pour son vaisseau ou encore recolorier toutes les dalles. L'action est corsée par le fait que toute chute dans l'espace est passablement mortelle.

VERDICT 1

Oui! Blob n'est peut-être pas un chef d'œuvre impérissable, mais je reconnais m'être laissé prendre au jeu. La sensation de profondeur est impressionnante et, même si le jeu n'est pas très original, il n'en est pas moins très captivant. *Marc*

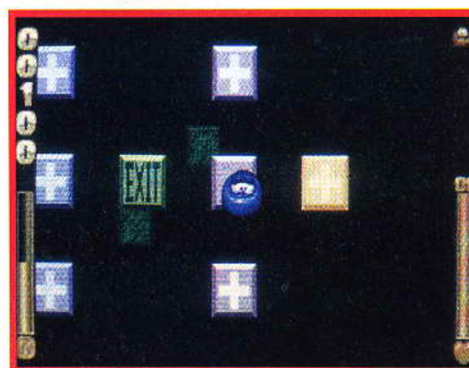
Oui, mais... L'animation de Blob est très réussie et très drôle, mais ce n'est pas pour autant que ce soft vous laissera un souvenir impérissable. Ce n'est pas le contrôle du personnage, un peu délicat, qui va arranger les choses. *Peter*

VERDICT 2



CONFIGURATION

Amiga tous modèles, 1 Mo RAM, joystick. Jeu en anglais, doc en français. Protection logicielle.



Graphismes 65% Le Blob est bien dessiné, mais les dalles sont plutôt banales.
Animation 82% Les mimiques de Blob sont très drôles et la perspective est bien rendue.
Musique 78% Les thèmes sont assez entraînants, mais empiètent sur les bruitages.
Bruitages 84% Inspirés des dessins animés, ils sont très réussis.
Maniabilité 64% Le maniement est un peu difficile au début et il faut maîtriser l'inertie.
Jouabilité 80% Une fois les commandes assimilées, le contrôle est instinctif.
Durée de Vie 65% Nombreux niveaux et progression de la difficulté bien dosée.

72%

ZOOL: NINJA OF THE Nth DIMENSION

ST

TOP
• Un jeu de plates-formes qui ne manque pas d'originalité.
• Comme dans Sonic, on fonce à toute allure.

FLOP
• La palette de couleurs n'a pas été exploitée.
• Les tests de collision ne sont pas précis.
• Musique et bruitages sont de piètre qualité.
• L'animation est trop lente sur STF.

GREMLIN



DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2 + — PRIX A B C D E

Zool est un ninja extra-terrestre, vivant dans une autre dimension. Pour prouver ses capacités, il doit traverser une série de mondes, tous plus saugrenus les uns que les autres. Il y a sept mondes en tout, chacun étant composé de trois tableaux. Des bornes de sauvegardes disséminées dans les niveaux permettent de reprendre une partie en cours. L'originalité est de mise dans ce jeu, puisque Zool sera amené à rencontrer des adversaires aussi délirants que des bananes, des cymbales ou des bonbons à la réglisse. Une fois détruits, ces adversaires laissent le plus souvent un bonus ou, parfois, une vie supplémentaire. L'action ne manque pas et Zool traverse les tableaux à une vitesse impressionnante.

VERDICT 1

Oui, mais... Zool est un jeu de plates-formes attrayant, mais il est entâché de problèmes au niveau de l'animation, bien trop lente, et de la bande son, plus que sommaire. C'est dommage car il a tous les autres atouts pour être un bon jeu. *Vladimir*

Oui, mais... En comparant avec la version PC, j'ai été agréablement surpris par l'animation. En revanche, les graphismes en 16 couleurs sont souvent hideux. Toutefois, le jeu est sympathique et, en fin de compte, qualités et défauts s'équilibrent. *Fangor*

VERDICT 2



CONFIGURATION

ST tous modèles, 512 Ko RAM, joystick. Jeu et doc en français. Protection par roue codée.



Graphismes 60% Sprites et décors originaux, mais palette très mal exploitée.
Animation 84% Quelques ralentissements quand il y a beaucoup de sprites.
Musique 40% Si vous aimez les "bip bip".
Bruitages 40% Bruitages aussi décevants que la musique.
Maniabilité 90% Le manuel n'est guère nécessaire pour saisir les principes du jeu.
Jouabilité 80% Pas de problème pour manier le personnage.
Durée de Vie 85% Avec sept niveaux et des tableaux bonus, il y a de quoi s'occuper.

80%

PRINCE OF PERSIA 2 : THE SHADOW AND THE FLAME — PC

DIFFICULTE 1 2 3 — **JOUEURS** 1 2 + — **PRIX** A B C D E

TOP
• Le jeu vous prend et ne vous lâche plus!
• Enigmes difficiles, mais logiques.
• La progressivité de la difficulté est très bien réglée.

FLOP
• Parfois, le jeu est vraiment trop dur.
• Ce second volet est moins révolutionnaire que le premier.

BRODERBUND

A la fin de Prince of Persia, premier du nom, vous aviez vaincu l'infâme vizir Iznogoud. Le sultan vous a récompensé en vous accordant la main de sa fille. Hélas, votre bonheur n'a duré que quelques jours: le vizir, usant de sa puissante magie, s'est fait passer pour vous et a voulu vous faire emprisonner en vous accusant d'être un imposteur. Vous ne devez votre salut qu'à une fuite éperdue, avec tous les gardes du palais à vos trousses. Il vous faudra vous battre jusqu'à l'embarcadère, où vous devrez embarquer sur un navire afin de semer vos poursuivants. Il ne vous reste plus qu'à explorer une caverne remplie de squelettes, un palais abandonné regorgeant de pièges et un temple, avant d'affronter, dans un combat de Titans, l'infâme vizir.

VERDICT 1

Oui! Ce second volet de révèle passionnant. Prince 2 est beaucoup plus difficile que le premier volet, que ce soit au niveau des passages, des combats ou des énigmes, mais c'est toujours un des meilleurs jeux jamais conçus. *Jacques*

Oui! Prince of Persia a marqué son époque et ce second volet tant attendu est tout à fait à la hauteur de la réputation laissée par son prédécesseur. Ne croyez pas que vous ayez tout vu: ce second volet vous réserve plus d'une surprise! *Doguy*

VERDICT 2

CONFIGURATION

PC 386sx, VGA, 640 Ko RAM, 7 Mo DD, clav., joy., AdLib, Roland, Pro Audio Spectrum, SB/SBPro. Jeu en anglais, doc en français.



Graphismes 86% Les décors sont tous de très haut niveau et somptueux.
Animation 84% Elle reste au top, même s'il n'y a pas de réelles améliorations.
Musique 76% Elle est agréable et vous accompagne tout au long du jeu.
Bruitages 82% De nombreuses digitalisations vocales viennent soutenir l'ambiance.
Maniabilité 90% Les commandes n'ont pas changé et restent très simples.
Jouabilité 80% Le contrôle est parfait en toute circonstance.
Durée de Vie 89% Ce second épisode, plus difficile, résistera un bon moment.

91%

SINK OR SWIM — Amiga

DIFFICULTE 1 2 3 — **JOUEURS** 1 2 + — **PRIX** A B C D E

TOP
• Un excellent mélange d'action et de réflexion.
• Une notice bourrée d'humour.

FLOP
• Le maniement du personnage manque de précision.
• Le jeu est un peu trop facile.

ZEPPELIN

Dans ce jeu d'action, à côté duquel l'Aventure du Poséidon ressemble à une croisière de plaisance, le héros, c'est-à-dire vous, vole au secours de passagers pris au piège d'un paquebot coulé qui se remplit d'eau glacée par toutes les (nombreuses) voies d'eau. A travers les soixante compartiments du navire, il vous faudra déployer des trésors d'ingéniosité pour sauver de la mort des passagers particulièrement inconscients et qui, pris de panique, se dirigent systématiquement vers tout ce qui est dangereux: flammes de la chaudière, broyeurs, jets de vapeur, eau glacée — on croit vraiment avoir affaire à des lemmings! Vous disposez de bombes à retardement pour faire sauter les obstacles, de bouteilles d'oxygène, de gilets et de canots de sauvetage.

VERDICT 1

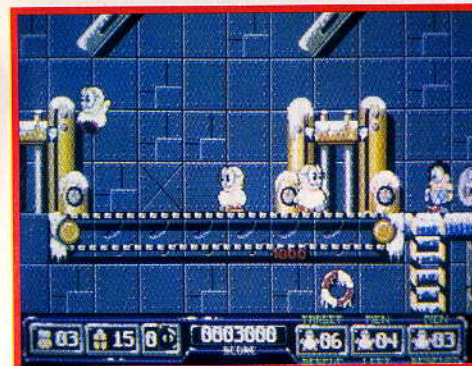
Oui! J'ai adoré la notice de Sink or Swim. Dommage que l'humour ravageur ne soit pas aussi omniprésent dans le jeu, mais ce descendant de Lemmings reste très attachant. Les niveaux sont variés et constituent de véritables casse-tête logiques. *Marc*

Non! D'accord pour dire que la notice est très drôle, mais c'est à mon avis le seul point vraiment remarquable de Sink or Swim. Pour le reste, ni les graphismes, ni la bande son, ni l'animation ne sont inoubliables. *Doguy*

VERDICT 2

CONFIGURATION

Amiga tous modèles, 512 Ko RAM, clavier, joystick. Jeu en anglais, doc en français. Pas de protection.



Graphismes 70% Le style, volontairement naïf, est trop simplet.
Animation 67% L'animation un peu raide s'accorde mal avec le dessin des personnages.
Musique 65% La musique d'intro n'est pas mal, mais ne va pas plus loin.
Bruitages 72% Les bruitages sont plutôt réussis, quoique répétitifs.
Maniabilité 84% La notice est exceptionnellement bien faite et très drôle.
Jouabilité 60% Le maniement des personnages manque de précision.
Durée de Vie 65% Les niveaux sont nombreux, mais pas très difficiles.

72%

SUPERFROG — Amiga

DIFFICULTE 1 2 3 — **JOUEURS** 1 2 + — **PRIX** A B C D E

TOP
• Tous les ingrédients des meilleurs jeux de plates-formes sont au rendez-vous.
• Le jeu est rempli d'humour.

FLOP
• Les mouvements du personnage sont limités.
• Le jeu se contente de reprendre le meilleur du genre sans rien apporter de nouveau.

TEAM 17

Les histoires de prince transformé en grenouille, c'est classique. Mais si la grenouille en question avale le contenu d'une mystérieuse bouteille de soda ramassée au bord d'une rivière et se transforme en "Supergrenouille", ça change tout! A vous de prendre en main la destinée de ce sympathique batracien qui, au début, est tout juste capable de bondir d'une plate-forme à une autre. Heureusement, grâce aux bonus amassés en route, le petit animal pourra accroître ses capacités. Le jeu comprend cinq niveaux, divisés chacun en trois zones dont la sortie ne s'ouvre que si vous avez récolté un nombre suffisant de pièces. Les décors renferment l'assortiment habituel de pièges et sont truffés de passages secrets qui regorgent de points et de bonus.

VERDICT 1

Oui! Dans Superfrog, tout est beau, drôle, agréable et prenant. La difficulté est bien dosée, les salles sont bourrées de passages secrets, bref, c'est réussi. Il reste quelques défauts, mais l'ensemble est, globalement, de bonne qualité. *Morgan*

Oui! En piquant des ingrédients un peu partout, Superfrog ne réussit pas à renouveler le genre mais se contente d'en faire une superbe synthèse et on y retrouve tout ce qui fait le succès des grands jeux de plates-formes sur console. *Marc*

VERDICT 2

CONFIGURATION

Amiga tous modèles, 1 Mo RAM, joystick. Jeu en anglais, doc en français. Protection logicielle.



Graphismes 83% Les graphismes ne sont jamais confus, malgré de nombreux éléments.
Animation 82% Les bonds de Superfrog sont impressionnants.
Musique 80% Chaque niveau dispose de sa propre musique, adaptée au thème général.
Bruitages 73% Ils sont assez classiques mais donnent un air de cartoon.
Maniabilité 86% La séquence d'intro est un véritable dessin animé.
Jouabilité 80% La jouabilité est bonne, sans toutefois être parfaite.
Durée de Vie 84% Les tableaux sont très vastes et il y a deux niveaux de difficulté.

87%

THE LOST VIKINGS

Amiga

TOP
• L'équilibre entre action et réflexion est parfait.
• La progression du niveau de difficulté est très bien dosée.

FLOP
• Les accès disque sont un peu longs.
• Le programme ne reconnaît pas le deuxième lecteur.

INTERPLAY

 **DIFFICULTE** 1 2 3  **JOUEURS** 1 2 +  **PRIX** A B C D E 

Capturés pendant leur sommeil par des extraterrestres, Olaf le costaud, Erik le bolide et Baleog le terrible se réveillent à bord d'un gigantesque vaisseau spatial. Nos héros n'ont qu'une envie, retrouver le calme de leur village et leur train-train quotidien de massacres, pillages et autres distractions... The Lost Vikings serait un jeu de plates-formes tout à fait classique, si vous n'aviez à coordonner les actions de ces trois héros aux compétences très différentes pour parvenir à la fin de chaque tableau: Erik peut courir, sauter très haut et défoncer des murailles, Baleog peut retenir les monstres avec son bouclier ou s'en servir comme parachute et Olaf peut tuer les monstres ou actionner les leviers à distance avec son arc.

VERDICT 1

Oui! L'idée de combiner les actions de trois personnages est excellente, ne pose aucun problème de jouabilité et le niveau de difficulté s'élève progressivement. Les tableaux sont de plus en plus vastes. *Marc*

Oui! Le concept de The Lost Vikings est très attirant et donne un jeu de réflexion drôle et intelligent. Les graphismes, la bande son et la jouabilité sont réussis et les actions des trois Vikings ne manquent pas d'humour. *Morgan*

VERDICT 2

 **CONFIGURATION**

Amiga tous modèles, 1 Mo RAM, clavier, joystick. Jeu et doc en français.



Graphismes 82% Les décors sont réussis et les Vikings sortent tout droit de chez Astérix.
Animation 84% Les personnages sont très bien animés.
Musique 84% Quelle que soit la musique, ça swingue à mort!
Bruitages 82% Les héros font tout un tas de bruits.
Maniabilité 96% Inutile de lire le manuel, les deux premiers niveaux sont là pour ça.
Jouabilité 80% Pour des barbares, les Vikings obéissent au doigt et à l'œil.
Durée de Vie 78% Les tableaux sont nombreux et la difficulté très progressive.

85%

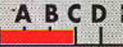
ZOOL 1200

A1200

TOP
• L'animation de Zool rend ce programme indispensable pour tout possesseur de A1200.
• Les scrollings vont faire baver plus d'un possesseur de console.
• Le terrain de jeu est immense.

FLOP
• L'action n'apporte rien de plus par rapport à la version pour Amiga 500.
• Les musiques sont trop répétitives.

GREMLIN

 **DIFFICULTE** 1 2 3  **JOUEURS** 1 2 +  **PRIX** A B C D E 

La plupart des lecteurs assidus connaissent déjà Zool. Pour les endormis du fond de la classe, je rappelle qu'il s'agit d'un jeu d'arcade fort bien réalisé autour d'un thème tout ce qu'il y a de farfelu: Zool, ninja de la N-ième dimension, doit traverser six mondes pour pouvoir retourner chez lui et prouver ainsi qu'il est digne du titre envié de "Ninja Intergalactique". Cette version spécifique pour l'Amiga 1200 reprend le même scénario, avec la même succession des mêmes mondes: ceux des sucreries géantes, de la musique, des fruits, des outils, des jouets et, pour terminer, de la fête foraine lui opposeront successivement une résistance acharnée (et des hordes de monstres) qu'il ne pourra surmonter que grâce à sa ruse et son agilité.

VERDICT 1

Oui, mais... Cette version permet de mieux apprécier ce dont est capable l'Amiga 1200. L'action soutenue et l'espace immense donnent à ce jeu une toute autre dimension. Seul regret: les programmeurs n'ont introduit aucune nouveauté. *Patrick*

Oui, mais... Certes, cette version est belle. La puissance de l'A1200 est bien exploitée et améliore la rapidité et la fluidité du jeu. Pourtant, je suis déçu par l'absence d'originalité et d'éléments nouveaux par rapport à la précédente version. *Morgan*

VERDICT 2

 **CONFIGURATION**

Amiga 1200, 2 Mo RAM, joystick. Installation sur DD impossible. Jeu en anglais, doc en français. Protection logicielle.



Graphismes 79% Encore mieux que la version précédente, avec plus de couleurs.
Animation 89% La fluidité et la rapidité sont exemplaires.
Musique 58% Les musiques sont nombreuses et mélodieuses, mais répétitives.
Bruitages 75% Les bruitages sont bien réalisés et assortis à l'action.
Maniabilité 85% Les commandes sont totalement intuitives.
Jouabilité 90% La difficulté augmente très progressivement.
Durée de Vie 80% Six mondes, dont le joueur est loin de connaître la fin.

85%

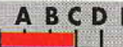
LIONHEART

Amiga

TOP
• Bon équilibre entre combats et exploration.
• Les décors sont finement dessinés et hauts en couleur.
• De nombreux pièges très variés défient en permanence le joueur.

FLOP
• Maniabilité parfois difficile avec le joystick.
• Pas de bruitages sur la version testée.
• L'animation ralentit dès qu'il y a plus de cinq sprites à l'écran.

THALION SOFTWARE

 **DIFFICULTE** 1 2 3  **JOUEURS** 1 2 +  **PRIX** A B C D E 

Le Lionheart est un magnifique joyau, symbole de la puissance royale. Sans ce blason, la légitimité du souverain est nulle. Il redevient un simple mortel. Et ce qui devait arriver est arrivé: le Lionheart vient d'être dérobé par Norka, un sombre magicien dont l'ambition est de détrôner le roi et de prendre sa place (calife à la place du calife, en quelque sorte...). Le héros, c'est-à-dire vous, dispose de trois jours pour retrouver le royal artefact. Armé seulement d'une courte épée, il se met donc en route pour affronter les mondes successifs dont les multiples pièges l'attendent. On se rend compte assez vite qu'il faut utiliser davantage la tête que l'épée et c'est la diversité des pièges qui rend le jeu particulièrement captivant.

VERDICT 1

Non! Lionheart ne dispose pas d'atouts suffisamment solides pour sortir du lot. Malgré des idées intéressantes, le jeu reste classique, les graphismes sont insipides et la maniabilité du personnage laisse à désirer. *Marc*

Oui, mais... Lionheart est un jeu somptueux, tant par les techniques de combat que sur le plan graphique. L'animation, avec le scrolling parallaxe, est particulièrement réussie, mais des ralentissements se manifestent lorsqu'il y a plus de cinq sprites. *Laurent*

VERDICT 2

 **CONFIGURATION**

Amiga tous modèles, 1 Mo RAM, joystick. Jeu en anglais, doc en français.



Graphismes 85% Hauts en couleur, finement dessinés, avec des monstres variés.
Animation 80% Le scrolling parallaxe est superbe, mais l'animation ralentit parfois.
Musique 70% Les musiques changent de monde en monde, mais restent peu variées.
Bruitages — Pas de bruitages dans la version testée.
Maniabilité 75% Les écrans d'intro sont soignés et on rentre très vite dans l'action.
Jouabilité 65% La combinaison des actions au joystick est difficile à maîtriser.
Durée de Vie 75% La présence d'un mode "difficile" renouvelle le défi.

80%

ARABIAN NIGHTS

Amiga

TOP • Le mélange des genres est agréable. • L'utilisation des objets et les énigmes donnent de l'originalité à ce jeu de plates-formes.

FLOP • Les combats sont plutôt mal gérés et très décevants. • Les séquences de shoot'em up semblent avoir été un peu bâclées.

KRYSALIS

DIFFICULTE 1 2 3 — **JOUEURS** 1 2 + — **PRIX** A B C D E

Un jeune aventurier emprisonné au fond d'un sombre donjon qui va devoir délivrer une princesse enlevée par un méchant vizir… Cela ne vous rappelle rien? Comme à la Samaritaine, on trouve de tout dans Arabian Nights: une bonne dose de jeu de plates-formes intelligent, un poil de beat'em all, un brin de shoot'em up (en tapis volant!), une course en wagonnets comme dans Sonic 2, des pièges délirants façon Prince of Persia, une scène sous-marine digne d'Alex Kid et des graphismes délirants à la Rick Dangerous. Le jeu de plates-formes, qui constitue la majeure partie, ne se limite pas à quelques bonds par dessus un ou deux obstacles. Les décors renferment la dose habituelle de pièges divers, mais aussi un certain nombre d'énigmes qu'il vous faudra résoudre.

VERDICT 1

Oui! Malgré une tendance à piquer des idées, Arabian Nights ne manque pas d'originalité. Les jeux d'arcade mélangeant les genres sont rares sur Amiga et il est bien agréable d'en trouver un réussi, bien que la partie shoot'em up manque de pêche. *Marc*

Oui, mais… On se laisse vite conquérir par ce sympathique jeu de plates-formes qui recèle de bonnes idées. La principale originalité est son aspect aventure. Hélas, la gestion des sprites et le contrôle laissent à désirer. *Laurent*

VERDICT 2

CONFIGURATION

Amiga tous modèles, 512 Ko RAM, clavier, joystick. Jeu et doc en français. Protection logicielle.



Graphismes 79%
Les graphismes sont pleins d'humour et bien réalisés.

Animation 76%
Les personnages et les éléments du décor sont très bien animés.

Musique 89%
Une musique sortie en droite ligne des Mille et Une Nuits.

Bruitages 62%
D'une banalité affligeante à côté de la musique.

Maniabilité 73%
Les commandes sont d'une simplicité enfantine.

Jouabilité 78%
Le maniement du personnage manque parfois de précision.

Durée de Vie 79%
Dix niveaux, pas toujours vastes, mais complexes à souhait.

80%

BC KID

Amiga

TOP • BC Kid est un grand succès sur PC Engine. • Une idée originale, servie par une réalisation correcte.

FLOP • Musiques un peu lassantes à la longue. • Contrôle imprécis avec un joystick simple.

HUDSON SOFT

DIFFICULTE 1 2 3 — **JOUEURS** 1 2 + — **PRIX** A B C D E

Qui, parmi vous, ne connaît pas le célébrissime BC Kid? De même que Sonic est la mascotte de Sega ou Super Mario celle de Nintendo, Pithecantropus Computerus est l'idole des possesseurs de PC Engine. Cette adaptation vous propose d'incarner un petit bonhomme dont la tête est trois fois plus grosse que le corps, un héros des temps anciens, un véritable carnassier. La viande lui permet, parfois, de devenir invincible, ce qui est fondamental pour que ce petit bout de chou puisse survivre à travers de dangereux tableaux infestés de monstres de toutes sortes: limaces, fleurs carnivores, cactus et même des meutes de Cali-meros armés de haches. Chaque niveau est composé de trois étapes du même acabit et d'un monstre coriace pour couronner le tout.

VERDICT 1

Oui, mais… Le personnage de BC Kid est vraiment sympa, avec ses attitudes rigolotes. Toutefois, la musique est énervante. Quant à la maniabilité du personnage, elle est plutôt moyenne. Néanmoins, c'est agréable de retrouver ce jeu sur Amiga. *Noëlle*

Oui! BC Kid est excellent et on retrouve toutes les qualités qui avaient fait son succès sur console. La réalisation est à la hauteur, mais le contrôle un peu imprécis. Ce jeu est la preuve que les jeux de plates-formes ne sont plus réservés aux consoles. *Morgan*

VERDICT 2

CONFIGURATION

Amiga tous modèles, 512 Ko RAM, joystick. Jeu en anglais, doc en français.



Graphismes 65%
Les graphismes sont simples mais réussis.

Animation 70%
Les sprites et le scrolling sont correctement gérés.

Musique 65%
Les musiques, amusantes au début, finissent par lasser.

Bruitages 55%
Rien que du très classique, pas de quoi fouetter un chat.

Maniabilité 75%
Pas besoin de sortir d'une grande école pour saisir le principe.

Jouabilité 70%
Le contrôle est un peu imprécis avec un joystick simple.

Durée de Vie 70%
A partir du deuxième niveau, il vous faudra de la persévérance.

75%

CHUCK ROCK 2: SON OF CHUCK

Amiga

TOP • Graphismes et animations dignes d'un dessin animé. • Les moyens à utiliser pour parvenir à ses fins sont drôles et variés. • Certains sprites sont les plus gros jamais réalisés sur Amiga.

FLOP • Pour les fanas de Chuck, ce deuxième épisode pourra paraître un peu trop facile. • Certains mouvements sont difficiles à réaliser.

CORE DESIGN

DIFFICULTE 1 2 3 — **JOUEURS** 1 2 + — **PRIX** A B C D E

Si votre bébé ressemble à un gnome, a une grosse tête et pousse des cris stridents, vous pouvez toujours l'appeler Jordy et le lancer dans la chanson (si possible très fort et par la fenêtre, merci), mais vous pouvez aussi décider d'en faire un héros de jeu vidéo. C'est le cas du sympathique Chuck Rock Junior, fils unique et adoré de qui vous savez. Sous prétexte de délivrer son papa, prisonnier d'un concurrent franchement déloyal, l'adorable rejeton va assommer à coups de gourdin des dizaines de dinosaures tellement rigolos qu'on les plaindrait presque. Pour venir à bout des six vastes niveaux, notre héros va devoir faire preuve d'une ingéniosité hors du commun pour détourner à son avantage tout ce que la nature mettra à sa portée.

VERDICT 1

Oui! J'avais adoré le premier épisode pour son humour et l'association de plates-formes et de réflexion. On retrouve les mêmes ingrédients dans cette suite tout aussi hilarante. Une fois de plus, les monstres ont la vedette. *Marc*

Oui! Soyons clair et circoncis: j'adore! Le personnage de Chuck Rock Junior est vraiment trop craquant, avec sa massue deux fois plus grosse que lui. Les graphismes sont à la fois drôles et beaux et cette suite n'a rien à envier à la première version. *Morgan*

VERDICT 2

CONFIGURATION

Amiga tous modèles, 1 Mo RAM, joystick. Jeu et doc en anglais. Protection logicielle.



Graphismes 89%
Les graphismes sont drôles et il faut voir la tronche des monstres!

Animation 85%
Les mimiques du héros sont hilarantes et bien réalisées de surcroît.

Musique 84%
Chaque zone dispose de sa propre musique, qui renforce l'ambiance.

Bruitages 82%
Le vocabulaire du héros est limité, mais son cri réveille l'instinct paternel.

Maniabilité 85%
Le manuel est parfait et l'intro est très réussie.

Jouabilité 86%
A part les coups de massue vers le bas, la maniabilité est parfaite.

Durée de Vie 76%
Le jeu est plus facile que le précédent, mais il y a de quoi s'occuper.

87%

BILL'S TOMATO GAME

Amiga

TOP • Une idée originale, qui associe réflexion et plates-formes.
• Graphismes d'excellente qualité.
• Bande sonore absolument somptueuse.

FLOP • Bien que les derniers tableaux soient coriaces, le jeu est relativement facile.

PSYGNOSIS



DIFFICULTE 1 2 3 **JOUEURS** 1 2 + **PRIX** A B C D E

Tous les ingrédients sont présents dans ce jeu pour obtenir l'un des meilleurs softs de sa catégorie: un concept novateur, des graphismes de qualité, une musique somptueuse, une pointe d'humour et un zeste d'animation délirante. Tomato, le héros, est une pauvre tomate dont la rougissante compagne a été enlevée récemment (on soupçonne la bande à Buitoni). A travers les cent tableaux que vous propose Bill's Tomato Game, vous vous lancerez à sa recherche. Il faudra faire fi des nombreux pièges qui vous sont tendus et franchir dix mondes différents. Des objets judicieusement placés vous permettront de franchir les obstacles et de passer de niveau en niveau. A la fin de chacun d'eux, un code permet de reprendre la partie en cours sans avoir à tout recommencer.

VERDICT 1

Oui! Il ne s'agit ici nullement d'un clone de Lemmings. Tout l'intérêt de Bill's Tomato Game consiste à savoir placer les bons objets au bon endroit. Les décors sont de toute beauté et le musique souligne parfaitement l'action. *Pascal*

Oui! Bill's Tomato Game innove avec une idée originale. Loin d'être un simple jeu de plates-formes, il demande beaucoup de réflexion pour résoudre les problèmes posés par les différents tableaux. C'est un jeu complet et très équilibré. *Morgan*

VERDICT 2



CONFIGURATION

Amiga tous modèles, 512 Ko RAM, souris, joystick. Jeu en anglais, doc en français.



Graphismes 75%
Tous les graphismes sont somptueux et variés.

Animation 75%
Le jeu est bourré d'animations sortant tout droit des cartoons de Tex Avery.

Musique 80%
La musique, très travaillée, est l'un des atouts de ce jeu.

Bruitages 65%
Ils ne sont pas très originaux, mais restent de bonne facture.

Maniabilité 85%
Quelques minutes suffisent pour comprendre le fonctionnement.

Jouabilité 80%
Le maniement est excellent et le jeu répond bien aux commandes.

Durée de Vie 65%
Les cent tableaux sont relativement faciles.

85%

ENTITY

Amiga

TOP • Incroyable variété de monstres.
• Superbes décors.
• L'aspect aventure ne néglige pas la réflexion.
• la réalisation exploite bien les possibilités de la machine.

FLOP • Il est impossible de jouer à deux.
• Les bruitages manquent d'originalité.

LORICIEL



DIFFICULTE 1 2 3 **JOUEURS** 1 2 + **PRIX** A B C D E

Entity, la mystérieuse créature qui se nourrit de l'énergie des planètes, a échappé au contrôle du magicien Milgram, lorsque, usé par l'âge, celui-ci a perdu une partie de ses pouvoirs. C'est à la fille de Milgram, Anthémis (que vous incarnez), qu'incombe la difficile tâche de vaincre Entity. A cet effet, il lui faudra retrouver le Boomerang magique d'Erinwhé. Cette quête se déroule sur cinq immenses niveaux, tous différents et tous peuplés de monstres différents. Face à tous ces dangers, l'héroïne pourra mettre la main sur un certain nombre de bonus: cartes des niveaux, armes plus puissantes, vies supplémentaires, téléporteurs et créateurs de plates-formes, qui vous permettront d'accéder à des régions autrement inaccessibles.

VERDICT 1

Oui! Entity a plus d'un atout pour séduire le joueur. Ce qui retient l'attention au premier abord, c'est la variété et la qualité des monstres. On a envie de progresser, rien que pour découvrir à quoi ressemble le monstre suivant. *Jacques*

Oui, mais... Je ne reviendrai pas sur la qualité des graphismes. En revanche, j'aimerais insister sur l'aspect exploration. Entity offre plusieurs routes pour résoudre chaque tableau. Je regrette seulement l'impossibilité de jouer à deux. *Spirit*

VERDICT 2



CONFIGURATION

Amiga tous modèles, 512 Ko RAM, clavier, joystick. Pas d'installation sur DD. Jeu et doc en français.



Graphismes 91%
Qu'il s'agisse des décors ou des monstres, ils sont superbes.

Animation 85%
Le scrolling multidirectionnel et les mouvements des monstres sont fluides.

Musique 84%
Les musiques sont mélodieuses et adaptées à chaque niveau.

Bruitages 55%
Peu variés, ils n'apportent pas grand-chose.

Maniabilité 80%
Inutile de lire le manuel, tout est intuitif.

Jouabilité 83%
Que ce soit au clavier ou au joystick, la maniabilité est parfaite.

Durée de Vie 75%
Un bon jeu d'action, enrichi par l'aspect exploration.

82%

PREHISTORIK II

PC

TOP • Scrolling multidirectionnel et animation très fluide.
• Nombreux bonus et passages secrets à découvrir.
• Le parcours n'est pas linéaire.

FLOP • Le scrolling est un peu trop rapide.
• A peine une dizaine de niveaux.
• Certains monstres de fin de niveau sont trop coriaces.

TITUS



DIFFICULTE 1 2 3 **JOUEURS** 1 2 + **PRIX** A B C D E

Prehistorik est un personnage un peu primaire, mais fort sympathique. La télé et les bals du samedi soir n'ayant pas encore été inventés, sa seule occupation est la chasse. Gourdin en main, il part au petit matin en quête de nourriture. Et on ne peut pas dire que Mère Nature soit radine: oiseaux, mammifères, poissons et même insectes, tout y passe! Il suffit de les assommer pour s'en régaler. Après le plat de résistance, il peut s'offrir des petites gâteries, pâtisseries et autres sucreries. Dissimulés dans les recoins et salles secrètes, ces bonus augmentent considérablement les points, à condition de mettre la main dessus. Il y a dix niveaux à parcourir, avec souvent des risques insensés qu'il faut savoir assumer pour parvenir à ses fins.

VERDICT 1

Oui! Prehistorik II s'inscrit dans la lignée des Blues Brothers, Moktar ou Super Cauldron, tout en innovant. L'humour est omniprésent et la technique suffisamment au point pour aboutir à un excellent jeu. *Axel*

Oui, mais... Avec Prehistorik II, le PC prouve que les jeux d'action de qualité ne sont plus l'apanage des consoles, comme le démontrent les animations correctes et les graphismes sympas. Cela dit, n'étant pas un fanatique de ce type de jeux... *Morgan*

VERDICT 2



CONFIGURATION

PC tous modèles, VGA, 1 Mo RAM, 1 Mo DD, clav., joy., AdLib, SB/SBPro. Jeu et doc en français.



Graphismes 80%
Les décors sont de toute beauté, avec des couleurs remarquables.

Animation 81%
Le scrolling est d'une fluidité exemplaire: il est presque trop rapide!

Musique 82%
La musique, de bonne qualité, change à chaque niveau.

Bruitages 78%
Délirants à souhait, ils sont dans l'esprit du jeu.

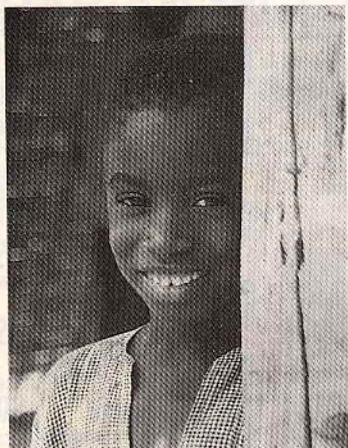
Maniabilité 83%
On est tout de suite dans le bain.

Jouabilité 76%
Les sauts et les coups de gourdin sont un jeu d'enfant.

Durée de Vie 75%
Le jeu est un peu court, mais il existe plusieurs façons de parvenir au bout.

84%

Parrainer un enfant du-bout-du-monde



Aliou a 7 ans et toute la vie devant lui...

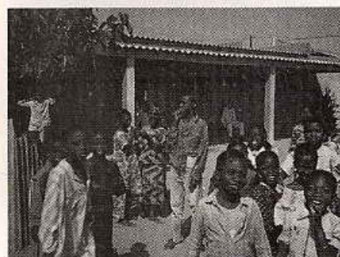
Il y a quelques mois encore, il faisait partie des milliers de petits Sénégalais qui ne sont pas scolarisés.

Mais aujourd'hui, il est inscrit à l'école près de son village. Très bientôt il aura un parrain en France. Un parrain qui lui permettra de suivre une scolarité dans de meilleures conditions. Un parrain à qui il racontera, son pays, son école, sa vie, au travers de dessins et même plus tard de petites lettres.

Un parrain qui lui enverra très certainement des cartes postales, des photos...

Oui, Aliou rejoindra bientôt les 4500 enfants Sénégalais qui à ce jour bénéficient d'un parrainage personnalisé avec Aide et Action.
A l'origine de cette association, Pierre-Bernard Le Bas qui en 1981 lance en France le système du parrainage personnalisé.
Le principe est simple : chaque parrain s'engage à verser 100 F par mois le temps de la scolarité primaire de son filleul. Il reçoit alors le dossier de présentation de son filleul, avec sa photo et quelques mots sur l'histoire de sa famille. Puis 3 fois par an, l'enfant et son parrain échangent alors de leurs nouvelles.

Grâce à cette formule, plus de 42 000 enfants sont désormais parrainés en Inde, au Rwanda, au Togo, au Niger et, depuis 1989, au Sénégal et à Haïti.
Chaque parrain contribue à la construction, à la rénovation, à l'équipement des écoles, et à la formation des instituteurs...
Le parrainage permet également d'aller plus loin en agissant sur l'environnement direct de l'enfant : alphabétisation des parents, eau potable, santé, petits maraîchages...



Pour eux aussi, les chemins de la vie passent par l'école.

Dans l'école d'Aliou et dans les 20 autres écoles de la Préfecture de Kolda, on compte aujourd'hui 1486 enfants qui ont un parrain en France. Grâce à ces parrains, on a construit des classes neuves. D'autres classes sont en cours de réhabilitation.
Pour Aliou, avoir un parrain, c'est l'assurance de pouvoir suivre une scolarité dans de bonnes conditions. C'est surtout l'espoir d'un avenir meilleur...

Mais Aliou n'est pas seul. Dans sa famille, dans son école, dans son pays, des centaines d'enfants attendent encore avec impatience ce quelqu'un - vous peut-être ! - qui les aidera à prendre le chemin de l'école.

Bruno MEURA

Si vous acceptez vous aussi de parrainer un enfant du-bout-du-monde, merci de remplir le bon ci-dessous et le renvoyer à :

Aide et Action
L'ECOLE, UN CADEAU POUR LA VIE

67, boulevard Soult
75012 PARIS - Tél. (1) 40.19.04.14

AIDE ET ACTION A OBTENU LE PRIX CRISTAL 1990 POUR LA TRANSPARENCE DE SA GESTION FINANCIERE

AIDE ET ACTION est une association à but humanitaire, apolitique et non-confessionnelle. Vos dons sont à ce titre déductibles de vos revenus imposables, dans les limites prévues par la loi. Un reçu fiscal vous sera adressé chaque année.
Les comptes d'Aide et Action sont certifiés chaque année par le cabinet de commissariat aux comptes Guy Barbier et Associés, membre de l'organisation mondiale Arthur Andersen.

Bon à découper et à renvoyer à Aide et Action : 67, boulevard Soult - 75012 PARIS

☐ OUI, je souhaite parrainer un enfant du-bout-du-monde.
Je joins un chèque de 100 F à l'ordre d'Aide et Action, correspondant à mon premier mois de parrainage. Merci de m'adresser le dossier comportant la photo de mon filleul.

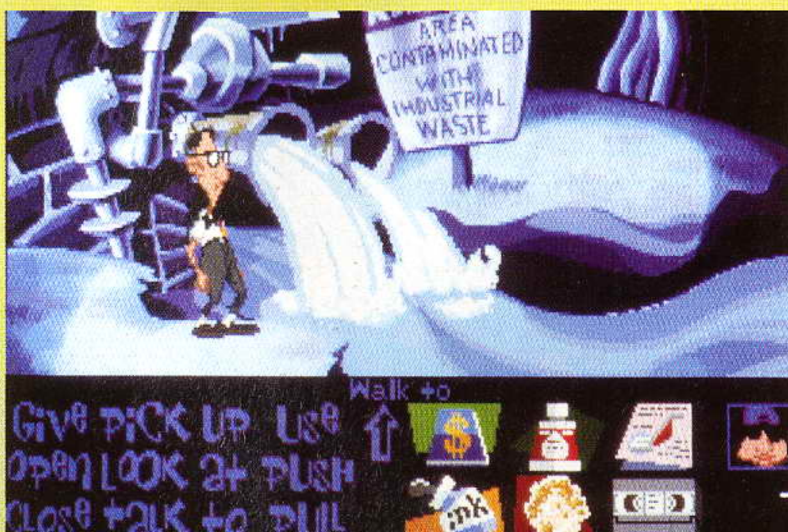
☐ Envoyez-moi une documentation complète sur Aide et Action.

☐ Je ne peux pas parrainer un enfant pour l'instant, mais je vous envoie un don de :
☐ 150 F ☐ 300 F
☐ 500 F ou plus.

☐ Mme ☐ Mlle ☐ M.
En majuscules S.V.P.
Prénom
N° Rue
Code Postal Ville
Tél.
Profession (facultatif)

L'année de l'aventure

L'année 1993 a été fertile en jeux d'aventure et, même si le meilleur côtoie parfois le pire, cette cuvée est dans son ensemble d'une excellente qualité. 1993 a été aussi l'année de l'explosion de la technologie CD-ROM: le système Philips CD-I a pris de l'envergure, les prix des lecteurs CD-ROM ont chuté, de plus en plus d'éditeurs se sont décidé à tirer parti des possibilités de ce support pour nous proposer des jeux avec encore plus de son, encore plus de graphismes, encore plus de rêve et d'évasion. Plusieurs jeux se détachent très nettement du lot et, une fois de plus, le PC se révèle être la machine de choix pour les jeux d'aventure. En tout premier lieu, il faut citer l'excellent Day of the Tentacle de LucasArts, qui constitue très certainement l'évènement de l'année, tant par la qualité de sa réalisation technique que par l'humour du scénario. Il est suivi de près par Simon the Sorcerer, édité par Ubi Soft, qui bénéficie d'un scénario solide et drôle et qui démontre d'une façon époustouflante qu'il est tout à fait possible d'avoir une animation de qualité sur un PC.



Depuis que Day of the Tentacle a débarqué à la rédaction, certains de nos journalistes (Morgan et Marc, pour ne pas les nommer...) voient des tentacules partout !


The 7th Guest est entré dans l'histoire de la micro comme le premier jeu sur CD-ROM.

CD-I: LES TITRES ARRIVENT !

Il faut saluer aussi l'apparition des premiers jeux d'aventure pour le Philips CD-I: Kether, d'Infogrames, et L'Ange et le Démon, de SmartMove, font honneur aux possibilités graphiques et sonores de la machine, tout en s'accomodant des limites inhérentes à ce genre d'équipement. En effet, il nous faut bien reconnaître que le CD-I, destiné au grand public, privilégie avant tout la simplicité d'utilisation et qu'au delà des graphismes somptueux et des effets sonores dignes du CD, les jeux conçus pour cette plate-forme restent assez simples. Mais cela ne les empêche pas d'être agréables.

THE 7TH GUEST: LE CHOC GRAPHIQUE !

Annoncé à grand renfort de publicité comme LE jeu qui justifierait, à lui seul, l'achat d'un lecteur de CD-ROM, The 7th Guest, de Virgin Games, a été à la fois une agréable surprise et une (petite) déception. C'était une surprise, car les graphismes de ce jeu sont indéniablement fabuleux et, même si l'on sait que ce n'est que de la 3D précalculée et que les angles de vision sont limités, on ne peut s'empêcher d'admirer le travail accompli. Mais c'était aussi une déception, car le côté aventure a été quelque peu négligé et le jeu se résume en fait à une succession d'énigmes logiques. De plus, il demande une configuration matérielle d'une puissance non négligeable. Mais ne faisons pas la fine bouche: Virgin Games a tout de même créé une référence à laquelle la plupart des autres jeux seront comparés.

PC Day of the Tentacle

Les amateurs de jeux d'aventure ont été comblés cette année avec ces deux softs complètement déments qui ne demandent qu'une seule chose: vous faire hurler de rire. Et, croyez-moi, ils y arrivent sans peine. Des scénarios excellents, un humour omniprésent et une réalisation sans failles: difficile de les départager.

GRAPHISMES

DOTT 92 % — SIMON 94 %

Les décors de Day of the Tentacle sont de véritables œuvres d'art. Ils évoquent irrésistiblement ces dessins animés loufoques de la Warner où chaque détail de l'image était un gag à lui tout seul. Les graphismes de Simon the Sorcerer sont plus classiques, dans le style Sierra, mais ils sont tout aussi pleins de couleurs et une petite touche d'humour n'est jamais très loin. Dans les deux jeux, une foule de détails se dissimule dans chaque image et si leurs styles graphiques sont radicalement différents, il faut reconnaître qu'ils sont toujours parfaitement adaptés à l'histoire. Au delà, c'est une affaire de goûts personnels.



Day of the Tentacle : la "salle d'attente" de Laverne : ici, le pire peut arriver !



L'humour de Simon the Sorcerer est très présent dans les dialogues.

ANIMATION

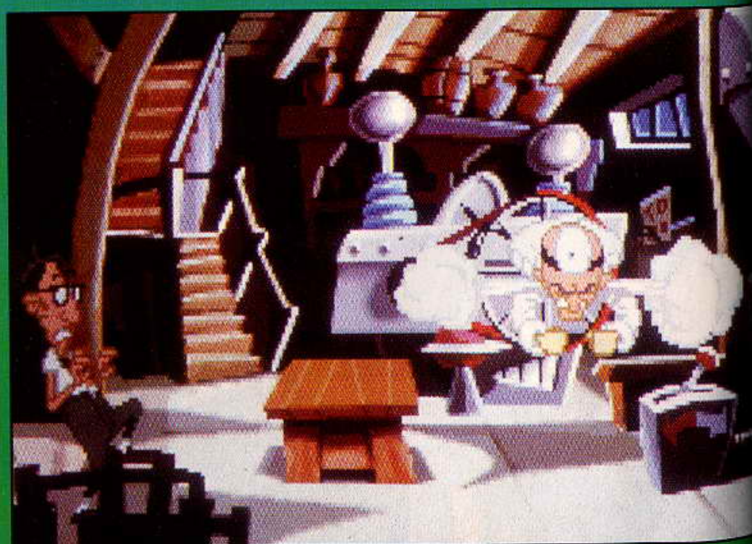
DOTT 95 % — SIMON 90 %

Les deux jeux dépendent beaucoup de l'animation. Il est donc naturel de constater que, dans les deux cas, un soin tout particulier y ait été apporté. Techniquement, il n'y a aucun problème. Tout est parfaitement fluide et toujours très drôle: il suffit de voir Simon chevaucher le balai magique ou sortir un walkman de son chapeau ou encore d'admirer les efforts de Hoagie pour s'extirper de la cheminée. Day of the Tentacle est un véritable dessin animé, avec des mouvements volontairement exagérés et un excellent scrolling, alors que Simon the Sorcerer mise plutôt sur la fluidité, avec de nombreuses animations secondaires.

BANDE SON

DOTT 87 % — SIMON 82 %

Day of the Tentacle fait appel au procédé iMuse, qui permet de faire varier la musique en fonction de l'action. Le résultat est particulièrement réussi et les thèmes utilisés collent à tout moment à l'action. Quant aux bruitages, on se croirait en plein dessin animé de Tex Avery. Dans Simon the Sorcerer, si les thèmes musicaux sont tout aussi nombreux et variés, ils sont en revanche un peu plus classiques. En outre, la version testée ne comportait pas de bruitages (qui sont toutefois présents dans la version définitive). Quoi qu'il en soit, n'hésitez pas à mettre l'ampli à fond, surtout pour Day of the Tentacle.



Day of the Tentacle tient autant du dessin animé que du jeu micro.

contre Simon the Sorcerer

PRISE EN MAIN

DOTT 95 % — SIMON 92 %

Le manuel de Day of the Tentacle est quasiment aussi drôle que le jeu, mais il n'est absolument pas nécessaire pour comprendre l'interface du programme, étonnante de simplicité. Simon the Sorcerer n'est pas en reste et, s'il nous a été impossible de juger de la qualité du manuel (la version testée nous a été livrée avec uniquement les instructions d'installation), à aucun moment celui-ci ne nous a fait défaut, tant le maniement du personnage est intuitif. Quant à l'installation, elle s'est déroulée dans les deux cas sans difficultés. Signalons que les deux jeux seront disponibles en français.



Les graphismes de Simon témoignent du soin apporté à la réalisation.

Il n'y a pas, dans DOTT, de scène qui ne soit un gag à elle-seule.

JOUABILITE

DOTT 93 % — SIMON 90 %

L'interface des deux jeux est très similaire: dans Day of the Tentacle, tout comme dans Simon the Sorcerer, le bas de l'écran est occupé par quelques verbes qui représentent les actions que vous pouvez accomplir et, à côté, l'inventaire des possessions de votre personnage. C'est simple et intuitif — il suffit de cliquer sur un verbe puis sur un objet sur l'écran ou dans l'inventaire pour accomplir l'action souhaitée. En revanche, l'utilisation de la souris est obligatoire, faute de quoi les deux jeux sont inutilisables. Si vous n'avez pas encore cet accessoire indispensable, voilà deux excellents prétextes pour investir.

DUREE DE VIE

DOTT 80 % — SIMON 83 %

Il faut reconnaître que Day of the Tentacle, tout comme Simon the Sorcerer, sont des jeux relativement courts, peut-être même trop courts: on aimerait vraiment que ce genre d'aventure dure indéfiniment. Les programmeurs ont bien tenté de compenser cette brièveté par des énigmes souvent très difficiles (notamment dans Simon the Sorcerer), néanmoins il en faut bien plus pour arrêter un aventurier aguerri. Les experts seront en mesure de terminer chaque jeu en une vingtaine d'heures. Il faudra certainement plus de temps aux joueurs occasionnels mais même ceux-là auront encore un petit creux en arrivant à la fin.



Simon. Et c'est parti pour un tour de balai magique… Où sont les freins ?

VERDICT

DOTT	93%
SIMON	88%

Désigner un vainqueur? Non mais, vous voulez rire? La moitié de la rédaction ne jure que par Simon the Sorcerer et se promène avec des chapeaux de magicien sur la tête, alors que l'autre moitié voue un culte au tentacule violet et cherche à dominer le monde! Si jamais je prends parti pour un jeu, les partisans de l'autre m'arracheront les yeux, alors décidez vous-même (le pile ou face est une bonne technique) ou achetez les deux.

THE LEGEND OF KYRANDIA

Mac

TOP
• Une excellente bande sonore.
• Des graphismes très réussis.

FLOP
• L'interface du jeu est un peu trop limitée.
• Le jeu est trop facile et relativement court.

WESTWOOD STUDIOS



DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2 + — PRIX A B C D E

Ayant volé les pouvoirs magiques de la Kyragemme, Malcolm le Bouffon s'amuse à transformer le verdoyant royaume de Kyrandia en décharge municipale. N'écoutant que son courage, le beau Brandon part en croisade contre ce vil blagueur. Avec deux fois rien dans ses poches et juste ses yeux pour pleurer, il va avoir fort à faire pour arriver au bout de ses peines mais, avec un peu de chance, il s'initiera à l'art subtil de la magie et en apprendra peut-être un peu plus sur ses origines. L'interface du jeu a été réduite à sa plus simple expression: tout se contrôle à l'aide de la souris et le curseur change de forme en fonction des actions possibles. Le système de magie est tout aussi simple, puisqu'il suffit de cliquer sur l'amulette de Brandon.

VERDICT 1

Oui! The Legend of Kyrandia est un jeu d'aventure archiclassique. Pourtant, les concepteurs ont su faire oublier l'environnement du Mac; ils ont créé des graphismes qui rivalisent avec la version PC et ont tiré parti des possibilités sonores du Mac. *Marc*

Oui, mais... La version Mac est plus qu'honorable, mais pas irréprochable. Sur un Mac IIsi, la vitesse est tout juste correcte et les conversations traînent en longueur. Mais les graphismes sont plaisants et la bande son convient parfaitement au jeu. *Doguy*

VERDICT 2



CONFIGURATION

Macintosh II, LC, Centris, Performa, Quadra, moniteur 12", 256 couleurs, System 6.07, 1 Mo DD. Jeu et doc en français. Protection par manuel.



Graphismes 80% Les graphismes sont très réussis et confèrent une ambiance particulière.
Animation 75% Un peu lente, à cause des accès disque.
Musique 90% Les thèmes sonores sont magnifiques et variés.
Bruitages 70% Sans atteindre la richesse de la musique, ils sont quand même corrects.
Maniabilité 90% La lecture du manuel n'est pas nécessaire pour comprendre les principes.
Jouabilité 80% L'interface souris est très ergonomique.
Durée de Vie 65% C'est un jeu assez simple, qui ne pose pas de problèmes majeurs.

78%

KETHER

CD-I

TOP
• Une qualité graphique superbe.
• La simplicité du jeu, accessible à tous.
• Une bande son hors-pair.

FLOP
• Le manque d'animations.
• Le scénario, qui manque de profondeur.
• Le mauvais contrôle avec la télécommande.

INFOGRAMES



DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2 + — PRIX A B C D E

Jusqu'à présent, les jeux sur CD-I manquaient singulièrement de jouabilité. On espérait des images de grande qualité, une bande sonore exceptionnelle, des thèmes originaux et une excellente jouabilité. Hélas, le CD-I est une machine hybride et sa télécommande ne remplacera jamais un vrai joystick. Pourtant, l'équipe d'Infogrames semble bien avoir réussi là où d'autres ont échoué. Dans Kether, vous incarnez Melkhor, un chevalier intergalactique qui doit sauver la planète Kether. Vous devez voyager de planète en planète, afin de visiter les quatre temples dans lesquels vous découvrirez les indices indispensables à l'accomplissement de votre dernière mission. Le jeu conjugue à la fois action, réflexion et aventure, dans un mélange assez réussi.

VERDICT 1

Oui, mais... Au premier abord, Kether paraît mauvais. Les réactions du vaisseau sont moyennes, les animations sont inexistantes, le scénario est "nunuche". Et pourtant, au fur et à mesure que l'exploration progresse, on se laisse vite captiver. *Morgan*

Oui, mais... On ne peut s'empêcher de rester bouche bée devant les graphismes et la qualité de la bande son. En revanche, la jouabilité et le manque de profondeur du scénario sont décevants. Kether est un jeu qui ne s'adresse qu'aux débutants. *Doguy*

VERDICT 2



CONFIGURATION

CD-I, popcorn, fauteuil, télé...



Graphismes 94% Des graphismes de très grande qualité, dignes du support CD.
Animation 56% L'animation est inexistante – ce ne sont que successions d'images fixes.
Musique 89% Les thèmes musicaux sont diversifiés et confèrent une ambiance inimitable.
Bruitages 72% Assez peu nombreux, ils sont néanmoins très bons.
Maniabilité 90% Comme pour la plupart des produits CD-I, la prise en main est aisée.
Jouabilité 60% La télécommande n'est pas adaptée pour un contrôle précis.
Durée de Vie 49% Quelques heures suffisent et on n'a guère envie de recommencer.

79%

L'ANGE ET LE DEMON

CD-I

TOP
• Des images digitalisées souvent superbes.
• Tout a été fait pour faciliter le maniement du jeu.

FLOP
• La trop grande simplicité de l'aventure.
• Certains passages ne laissent aucun droit à l'erreur.

SMART MOVE



DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2 + — PRIX A B C D E

Le jeu, entièrement en photos digitalisées, débute sur la plage, près du Mont St-Michel, où un archange vous explique votre mission. Votre premier problème sera de franchir la grille de l'abbaye. Au cours de vos tribulations, vous rencontrerez divers monstres que des objets bien particuliers vous permettront de neutraliser. Les pros de l'aventure seront un peu déçus: il n'y a pas de points de vie, pas de sorts, ni de combats au sens propre du terme. Le jeu est divisé en chapitres, avec des mots de passe permettant de reprendre un jeu en cours. L'ergonomie a été particulièrement soignée et les manipulations ont été simplifiées au maximum. Dans ce jeu, tout est fait pour que tout le monde puisse y jouer. A cet effet, les commandes sont d'une simplicité enfantine.

VERDICT 1

Oui! L'Ange et le Démon décevra les amateurs de jeux comme Ultima VII ou Wizardry. Le scénario manque de profondeur, les énigmes sont simples et les combats inexistants. Pourtant, ce jeu est une réussite avec, de surcroît, une jouabilité exemplaire. *Marc*

Oui, mais... Ce jeu vous propose une aventure interactive à travers plus de 7 500 photos du Mont St-Michel. Il n'y a pas de quoi captiver les pros de l'aventure, mais les possesseurs de CD-I peuvent en envisager l'achat. *Morgan*

VERDICT 2



CONFIGURATION

CD-I, télécommande. Jeu et doc en français.



Graphismes 86% Les photos sont superbes, avec un soin tout particulier pour l'éclairage.
Animation 72% Les fondus-enchaînés manquent de réalisme, mais donnent du style au jeu.
Musique 80% Les nombreux thèmes contribuent à l'ambiance du soft.
Bruitages 65% Ils sont plutôt rares et réservés aux temps forts.
Maniabilité 87% Des explications très détaillées abondent.
Jouabilité 88% Le maniement a été simplifié au maximum et l'ergonomie est excellente.
Durée de Vie 72% Les énigmes ne sont pas très difficiles et on vient rapidement à bout du jeu.

76%

SIMON THE SORCERER

PC

TOP
- Des graphismes et des animations exceptionnels.
- Une ergonomie très étudiée.
- Le jeu accepte les petites configurations.

FLOP
- Les énigmes sont passionnantes mais parfois un peu trop corsées.

UBI SOFT



DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2 + — PRIX A B C D E

Simon est un jeune garçon transporté par magie dans un monde inconnu. Il a été choisi entre tous pour aider la belle magicienne Calypso à combattre le maléfique sorcier Sordid. Calypso remet à Simon un livre de magie, mais celui-ci ne lui sera d'aucune utilité tant qu'il n'aura pas acquis ses galons de magicien. La quête qu'il va entreprendre va s'avérer particulièrement complexe. Dès l'introduction, le ton est donné et l'humour est omniprésent tout au long du jeu. L'animation est particulièrement réussie puisque, en dehors du personnage, de nombreux éléments du décor sont également animés. L'interface ressemble beaucoup à celle des jeux Lucas: elle est très complète, simple à utiliser et permet une grande richesse d'actions.

VERDICT 1

Oui ! Je ne pensais pas trouver un jour un programme capable de rivaliser avec Day of the Tentacle, mais, dès les premières secondes, on tombe ici sous le charme de l'animation, de la richesse des décors et de l'humour omniprésent. *Jacques*

Oui ! Les jeux d'aventures ne m'attiraient pas beaucoup, mais Simon the Sorcerer m'a fait changer d'avis. C'est un excellent jeu qui bénéficie d'une réalisation de qualité, avec des graphismes et une animation superbes et pleins d'humour. *SDG*

VERDICT 2

CONFIGURATION

PC286, VGA/MCGA, 530 Ko RAM libre, 7 Mo DD, souris, cartes AdLib, SB/SBPro. Jeu et doc en français.



Graphismes 94%
Chaque écran est une petite merveille.

Animation 90%
Les mouvements des personnages sont fluides et très variés.

Musique 82%
De nombreux thèmes musicaux variés et bien assortis.

Bruitages —
Pas de bruitages dans la version testée (bêta).

Maniabilité 92%
L'interface est très naturelle et le recours au manuel n'est pas nécessaire.

Jouabilité 90%
La gestion des commandes à la souris est parfaite.

Durée de Vie 83%
Le jeu n'est pas immense, mais chaque énigme nécessite pas mal d'actions.

88 %

STARLORD

PC

TOP
- Une association réussie de plusieurs genres.
- Un thème original et motivant.
- Une durée de vie exceptionnelle.

FLOP
- L'ergonomie n'est pas toujours au point.
- Certains graphismes sont assez décevants.

MICROPROSE



DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2 + — PRIX A B C D E

Starlord est jeu de stratégie assez semblable à Civilization. Dans un monde qui a conquis les galaxies, c'est le retour au féodalisme. Vous incarnez un petit seigneur d'une obscure planète qui décide de tenter sa chance et de devenir empereur. Pour cela, un seul moyen: accumuler richesses, territoires et puissance. Votre planète possède des ressources, mais elles sont limitées. Il vous faudra donc étendre vos territoires, soit en en conquérant de nouveaux, soit en usant de la diplomatie. Mais vous n'êtes pas le seul à avoir eu cette brillante idée et, autour de vous, d'autres seigneurs font tout leur possible pour arriver à leurs fins. Alliant stratégie et action, ce jeu d'une grande profondeur mettra à rude épreuve vos capacités.

VERDICT 1

Oui ! Il est clair que c'est avec ce genre de jeu de stratégie que nous allons pouvoir passer des nuits blanches à jouer. La richesse de ce jeu garantit des parties qui ne se ressemblent pas. Malgré quelques défauts, c'est un excellent investissement. *Morgan*

Oui, mais... Starlord fait partie des grands hits, dans la lignée de Civilization, Sim City ou Populous. Il offre des possibilités intéressantes et mêle plusieurs styles avec succès. Même si ce n'est pas ma tasse de thé, je crois que je vais y jouer longtemps. *Doguy*

VERDICT 2

CONFIGURATION

PC386sx, VGA/MCGA, 570 Ko RAM libre, 8 Mo DD, clavier, souris, cartes AdLib, Roland, SB/SBPro. Jeu en anglais, doc en français.



Graphismes 78%
Sans être inoubliables, ils associent le pratique à l'esthétique.

Animation 90%
Les phases animées en 3D sont impressionnantes.

Musique 80%
Des thèmes de qualité, mais sans grande originalité.

Bruitages 65%
Ils apportent un petit plus, mais sont rares.

Maniabilité 67%
Un certain apprentissage est nécessaire pour maîtriser les commandes.

Jouabilité 81%
L'ergonomie est assez agréable car il y a de nombreux raccourcis clavier.

Durée de Vie 92%
C'est un jeu de longue haleine qui va vous occuper pendant des nuits.

88 %

KING'S QUEST VI HEIR TODAY, GONE TOMORROW

PC

TOP
- La suite de la saga King's Quest.
- Le scénario est excellent.
- Les graphismes sont époustouflants.

FLOP
- Les énigmes sont parfois un petit peu trop difficiles.

SIERRA



DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2 + — PRIX A B C D E

Il est de notoriété publique que les jeux d'aventure de Sierra sont très beaux mais ont une durée de vie relativement courte. Force est de reconnaître que King's Quest VI fait exception à la règle. Vous incarnez cette fois-ci Alexander, le fils du roi Graham. Alexander se morfond en pensant à sa bien-aimée, la princesse Cassima, qui a regagné son royaume. Jusqu'au jour où la princesse apparaît dans le miroir magique (sorte de téléphone de l'époque) et appelle le prince à l'aide. Digne fils de son père, Alexander part aussitôt vers la contrée des Iles Vertes afin de porter secours à l'élue de son cœur. Le jeu comporte plusieurs univers où ni la magie ni les situations cocasses n'ont été oubliées et où le joueur dispose d'un très grande liberté d'action.

VERDICT 1

Oui ! J'ai eu un véritable coup de cœur pour King's Quest ! Le scénario est excellent, les énigmes demandent beaucoup de réflexion et l'aventure non linéaire apporte un plus. Quant à la réalisation technique, elle est tout simplement superbe. *Thomas*

Oui ! Pas de doute, ce jeu est un grand hit ! Je ne suis pas très attiré par les jeux d'aventure, mais la réalisation de ce jeu, la qualité de son scénario et la liberté d'action laissée au joueur m'ont séduit, même si la difficulté le réserve aux expérimentés. *T. Rex*

VERDICT 2

CONFIGURATION

PC286, EGA/VGA/MCGA, 640 Ko RAM, 20 Mo DD, clavier, souris, cartes AdLib, MT-32, Pro Audio Spectrum, SB/SBPro. Jeu en anglais.



Graphismes 95%
Des décors époustouflants et des personnages magnifiques.

Animation 85%
L'animation des personnages donne l'impression qu'ils sont vivants.

Musique 95%
Des thèmes variés et parfaitement adaptés aux situations.

Bruitages 85%
Chaque action, chaque événement s'accompagne d'un bruitage.

Maniabilité 90%
La présentation occupe 7 Mo, avec voix digitalisées et images pré-calculées.

Jouabilité 90%
On ne présente plus l'interface, qui est un modèle d'ergonomie.

Durée de Vie 80%
Plus de 35 heures de jeu, même les pros de l'aventure seront comblés.

95 %

SPACESHIP WARLOCK

Mac-CD

TOP
- Les graphismes sont absolument sublimes.
- La bande sonore est à la hauteur, en partie grâce au support CD.
- L'ergonomie est excellente.

FLOP
- L'aventure est très linéaire et assez répétitive.
- Le jeu est facile et se termine assez vite.

REACTOR

DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2 + — PRIX A B C D E

Avec Spaceship Warlock, vous allez vivre des moments inoubliables et sans équivalent dans la galaxie ludique. Enfin la Mac se hisse au niveau des plus grands et le jeu, trop souvent traité en parent pauvre sur cette machine, gagne ses lettres de noblesse. Le générique du début vous plonge immédiatement dans le vif du sujet. Quelque part dans le futur, la race humaine a définitivement dominé l'espace. Les voyages intergalactiques sont aussi communs que, de nos jours, les trajets en RER. Cette expansion semblait n'avoir aucune limite, jusqu'au jour où les forces terrestres se sont heurtées à celles du terrible Kroll, qui sème le chaos et la destruction dans les galaxies lointaines. Heureusement, sous la bannière du pirate Hammer, la résistance s'organise...

VERDICT 1

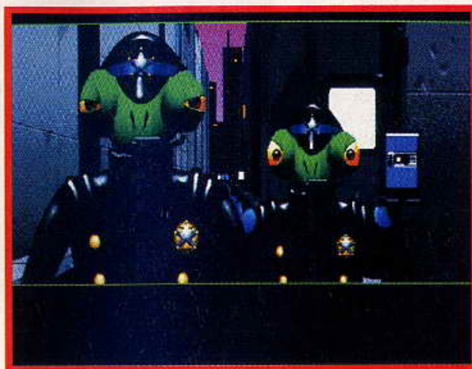
Oui! Superbe sur le plan graphique et musical, ce jeu mérite bien un support tel que le CD-ROM et fait oublier le scénario trop linéaire à mon goût. L'interface souris est bonne et la fin du jeu, couronnée par la baiser de Stella, mérite bien un effort. *Jerôme*

Oui, mais... Ce jeu est absolument fabuleux et le support CD-ROM est bien exploité. Toutefois, l'intérêt me paraît un peu léger et l'action se résume à attendre les ordres de Hammer puis à revenir le voir une fois la mission achevée. *René*

VERDICT 2

CONFIGURATION

Macintosh (256 couleurs), écran 13", système 6.02 ou plus, 4 Mo RAM, souris, lecteur CD-ROM. Jeu et doc en anglais.



Graphismes 90% Le rendu des ombres et des lumières est étonnant.

Animation 75% Peu nombreuses, mais bien réalisées.

Musique 90% La bande son est tout simplement sublime.

Bruitages 85% Les bruitages ne sont pas en reste, CD oblige.

Maniabilité 85% La présentation et très belle et le jeu est facile d'accès.

Jouabilité 85% L'interface souris est d'une ergonomie exemplaire.

Durée de Vie 75% L'aventure est vite résolue et on est rarement bloqué.

90%

THE SHORTGREY

Amiga

TOP
- L'aventure est très, très longue.
- L'interface est correcte.
- La bande sonore est de très bonne qualité.

FLOP
- Très peu d'animations.
- Les graphismes sont assez pauvres.
- Les bruitages sont un peu répétitifs.

ACCROSOFT

DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2 + — PRIX A B C D E

Après les jeux d'aventure gore et les jeux pseudo-érotiques, vous incarnez cette fois-ci les méchants. Toutes les actions considérées comme viles par les Terriens sont maintenant à votre portée. Cette fois, l'extraterrestre, c'est vous. Vous avez été envoyé sur Terre pour aider l'un de vos compatriotes dans la mise au point de l'opération "Amanite", dont le but est de résoudre le problème de la surpopulation de votre planète en colonisant le premier lieu habitable qui se présente, à savoir la Terre. Vous arrivez donc seul sur la Terre, mais vous ne savez pas où se trouve votre contact. Il ne vous reste plus qu'à compter sur votre supériorité technologique et votre intelligence pour mener à bien votre mission.
MERCI D'AJOUTER ENVIRON 40 SIGNES...

VERDICT 1

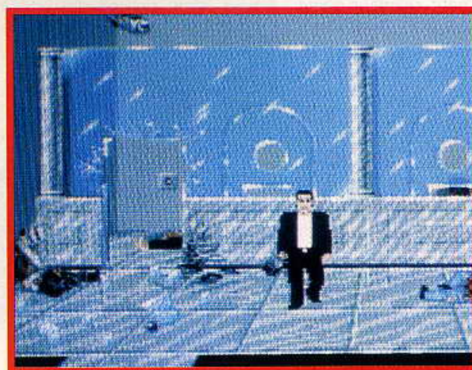
Oui! Le point fort de ce jeu est, sans conteste possible, son scénario. Les actions à accomplir sont nombreuses et les énigmes sont difficiles. Les graphismes sont sympathiques et, dans l'ensemble, le jeu devrait plaire aux mordus du genre. *Morgan*

Oui! Ce jeu n'est pas simple et met la matière grise à rude épreuve. Heureusement, l'originalité du scénario s'accommode fort bien de cette complexité et on se surprend à rester de longues heures devant l'écran. Moi, J'aime. *T. Rex*

VERDICT 2

CONFIGURATION

Amiga tous modèles, 512 Ko RAM, souris. Jeu et doc en français.



Graphismes 65% Ils sont simples et sans prétention, mais claire.

Animation 55% Pas de scrolling et l'animation est très réduite.

Musique 85% Les thèmes sont beaux, mais pas toujours adaptés.

Bruitages 65% Nombreuses voix digitalisées, mais assez répétitives.

Maniabilité 85% Le manuel, en français, est très clair.

Jouabilité 75% La souris est très précise, mais les passages des portes sont mal gérés.

Durée de Vie 90% L'aventure est longue, très longue.

75%

THE DARK HALF

PC

TOP
- Excellente musique, qui renforce l'ambiance.
- Thème original et bien traité.

FLOP
- Le jeu est assez difficile.
- L'action est un peu trop linéaire.
- Les graphismes sont assez quelconques.

CAPSTONE

DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2 + — PRIX A B C D E

The Dark Half — le côté obscur qui se cache en chacun de nous — est un jeu d'aventure adapté du roman du même nom de Stephen King, l'un des maîtres de l'épouvante. Vous incarnez dans ce jeu Thad Beaumont, un auteur à succès de livres d'horreur écrivant sous le pseudonyme de George Stark. Mais un jour, lassé de cette mascarade, vous décidez d'écrire sous votre propre nom des livres d'un autre style. Vous procédez donc à l'"inhumation" de votre alter ego, Stark, dans une véritable tombe. Quelle n'est donc pas votre surprise d'apprendre que la tombe a été retrouvée ouverte, avec des traces de pieds et de mains qui semblent s'en éloigner. Apparemment, une chose en est sortie, semant cadavre sur cadavre sur son passage!

VERDICT 1

Oui, mais... Le scénario est excellent et la réalisation est correcte, bien que les graphismes eussent pu être plus travaillés. En revanche, sous des apparences de grande liberté, le scénario est très linéaire et d'une grande difficulté. *Jacques*

Oui, mais... L'originalité et la complexité du scénario n'arrivent pas à me faire oublier la difficulté des énigmes. Les graphismes et les animations laissent à désirer. C'est néanmoins un bon jeu d'aventure, avec une atmosphère très intense. *T. Rex*

VERDICT 2

CONFIGURATION

PC 286, VGA, 6 Mo DD, clavier, souris (indispensable), cartes AdLib, Roland, SB/SBPro. Jeu en anglais.



Graphismes 70% Ils sont agréables, mais sans plus.

Animation 70% L'animation est fluide et la perspective est bien gérée.

Musique 80% Les thèmes sont angoissants à souhait.

Bruitages 65% Ils sont réalistes, mais trop rares.

Maniabilité 70% L'introduction vous met rapidement dans l'ambiance.

Jouabilité 85% La gestion à la souris est quasiment parfaite.

Durée de Vie 85% De longues heures de jeu, en partie grâce à la difficulté.

75%

ROME A.D. 92

Amiga

TOP
• Les graphismes en 3D isométrique sont très bien réalisés.
• Le jeu est souvent très drôle et le scénario est original et prenant.
• La bande sonore et les bruitages sont somptueux.

FLOP
• Le scrolling est un peu saccadé.
• Le curseur souris manque de précision.

MILLENIUM



DIFFICULTE 1 2 3  **JOUEURS** 1 2 +  **PRIX** A B C D E 

Finis, les super-héros, les chevaliers courageux et les valeureux aventuriers. Cette fois, vous allez incarner Hector, un esclave minable, lâche et prétentieux (et même pas assez gras pour nourrir les lions du cirque), qui rêve de devenir le plus glorieux empereur de Rome — rien que ça. L'aventure commence dans la petite ville de Herculanum, où vous trouvez Hector en train de traîner dans les rues. Le jeu est rempli de personnages qui vaquent à leurs affaires, donnant ainsi une grande impression de vie. Hector devra communiquer avec les passants, explorer la ville, glaner les objets nécessaires pour partir à Rome, où il devra déjouer un complot ourdi contre l'Empereur. Vous aurez l'occasion de commander jusqu'à cinq personnages au cours de ce périple.

VERDICT 1

Oui! Rome AD 92 est un jeu bourré d'humour, animé d'une vie propre, très complet mais simple et équilibré et très bien réalisé, ce qui ne gâte rien. Si vous avez envie d'un jeu d'aventure pas trop complexe, mais intéressant, achetez Rome AD 92. *Marc*

Oui! Exploitant une période historique passionnante, Rome AD 92 est une réussite. Le jeu est drôle (l'humour est parfois noir) et la réalisation est bonne. Si vous vous prenez pour Alix et que vous aimez les jeux bien faits, je vous le conseille. *Morgan*

VERDICT 2



CONFIGURATION

Amiga tous modèles, 1 Mo RAM, souris. Non installable sur DD. Jeu en français, doc en anglais. Protection par codes.



Graphismes 80%
La 3D isométrique est du plus bel effet et les personnages sont très détaillés.

Animation 75%
L'animation est remarquable, mais le scrolling est un peu saccadé.

Musique 80%
De superbes thèmes accompagnent le jeu.

Bruitages 85%
Ils sont tout simplement excellents et très variés.

Maniabilité 85%
Le fonctionnement est résumé en trois pages.

Jouabilité 75%
Le maniement est très simple, mais le curseur est un peu imprécis.

Durée de Vie 80%
Six niveaux remplis de personnages différents.

85%

PIRATES GOLD

PC

TOP
• Des graphismes somptueux.
• Une grande diversité dans les missions.
• Un mariage réussi de plusieurs genres.

FLOP
• Les voyages sont trop longs.
• Peu de maniabilité des bateaux.
• Le fonctionnement un peu répétitif.

MICROPROSE



DIFFICULTE 1 2 3  **JOUEURS** 1 2 +  **PRIX** A B C D E 

Pirates Gold est bien plus qu'une simple adaptation du jeu Pirates! sur Amiga. Le jeu fait appel au mode graphique 640 x 480 en 256 couleurs et vous met dans la peau d'un pirate des Caraïbes. A vous de décider s'il vaut mieux travailler pour le Gouverneur (et donc devenir corsaire), attaquer sans répit tous les bateaux ou encore partir à la recherche d'un fabuleux trésor. La liberté d'action est totale dans ce jeu où le commerce et la diplomatie tiennent une grande place. Sachez aussi que votre passé vous suivra partout et conditionnera l'attitude des autres personnages à votre égard. Si vous rendez de bons et loyaux services au Gouverneur, vous avancerez en grade et, qui sait, vous aurez peut-être la chance de plaire à sa fille...

VERDICT 1

Oui, mais... Le jeu est beau, les musiques sont une réussite, l'animation est bien faite. La diversité des missions et le mélange de genres sont autant de points forts, mais l'ergonomie est un peu en reste, les manœuvres ardues et la navigation monotone. *Morgan*

Oui! La qualité des graphismes et de la bande sonore donne au jeu une ambiance prenante. Le jeu se montre un digne successeur de Pirates! sur Amiga. Les habitués vont adorer et les nouveaux venus découvriront avec exaltation. *Marc*

VERDICT 2



CONFIGURATION

PC386sx25, SVGA avec 512 Ko RAM, 640 Ko RAM, 17 Mo DD, clavier, souris, AdLib, Roland, PAS/PAS16, SB/SBPro. Jeu en anglais, doc en français. Protection par manuel.



Graphismes 90%
Les décors en SVGA ressemblent à de véritables peintures sur toile.

Animation 83%
Même en SVGA, l'animation est très bonne.

Musique 78%
Les thèmes musicaux sont discrets, mais très réussis.

Bruitages 72%
Rares, mais corrects. Mais pour ce genre de jeu, ce n'est pas l'essentiel.

Maniabilité 90%
L'installation et la configuration sont très simples.

Jouabilité 80%
Les commandes sont simples, mais certaines manipulations restent ardues.

Durée de Vie 84%
Les possibilités du jeu sont très vastes et on y revient sans cesse.

87%

BLUE FORCE

PC

TOP
• Les images et les séquences vidéo animées.
• L'excellente ergonomie.

FLOP
• La lenteur des déplacements.
• L'absence de bruitages.
• La linéarité du scénario.

TSUNAMI



DIFFICULTE 1 2 3  **JOUEURS** 1 2 +  **PRIX** A B C D E 

Dans ce jeu, conçu par le créateur de la série des Police Quest, vous incarnez Jake Ryan, rentré dans la police il y a dix ans à la suite du double meurtre de ses parents. Cette affaire n'a jamais été élucidée. Dès son premier jour de service, Jake met la main sur des documents secrets appartenant à son père. Aidé par l'ancien coéquipier de celui-ci, il va tenter de résoudre l'énigme. Le respect des procédures policières en usage est essentiel dans ce jeu et les négligences seront sévèrement sanctionnées par vos supérieurs. L'enquête se déroule sur plusieurs journées, mais le temps n'est pas limité, d'autant plus que votre progression est rythmée par la mise en évidence de nouveaux indices et par les informations fournies par les indics.

VERDICT 1

Oui, mais... Un Police Quest avec un nouveau "look", des séquences vidéo et une nouvelle interface, c'est tout ce qu'on peut retenir de Blue Force. Le scénario est classique et linéaire. Le jeu ne brille pas par son originalité, mais reste agréable. *Laurent*

Oui! Avec Blue Force, on se croirait presque en plein Starsky et Hutch. Pourtant, pas question de foncer dans le tas, flingue au poing! Les situations sont réalistes, le système de jeu est agréable et les vidéos sont du plus bel effet. *Marc*

VERDICT 2



CONFIGURATION

PC386sx, CGA, 640 Ko RAM, 11 Mo DD, clavier, souris, cartes AdLib, Roland, SB/SBPro. Jeu et doc en anglais. Pas de protection.



Graphismes 80%
Très réussis, bien qu'un peu inégaux.

Animation 76%
Les mouvements du personnage sont très réalistes.

Musique 84%
Il y a un thème musical pour chaque endroit visité.

Bruitages 49%
Franchement pauvres, ils ne risquent pas de vous déconcentrer.

Maniabilité 83%
Le manuel contient la description des procédures: à lire absolument.

Jouabilité 76%
L'interface est agréable, mais les déplacements sont lents.

Durée de Vie 68%
Le jeu n'est pas très difficile, à part un ou deux passages délicats.

78%

COBRA MISSION PANIC AT COBRA CITY — PC

TOP
- L'érotisme est osé, sans toutefois tomber dans la pornographie.
- Le scénario est "béton".
- Certaines images sont superbes.

FLOP
- Les graphismes lors des déplacements sont hideux.
- Le scénario est trop linéaire.
- A quand le 640 x 480 en 256 couleurs?

MEGATECH

DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2+ — PRIX A B C D E

Cobra City était une jolie petite ville, la dernière fois que vous y étiez venu. Vous y retournez pour répondre à l'appel d'une ancienne camarade de classe: des jeunes femmes disparaissent mystérieusement et une de ses amies fait partie du lot. Le meilleur détective de Floride ne pouvait que répondre à cet appel désespéré. Dès votre arrivée sur les lieux, vous vous rendez compte que quelque chose ne tourne pas rond: alors que vous vous rinciez l'œil à travers une longue-vue pointée sur une plage de nudistes, vous êtes agressé par trois voyous. C'est le début d'une aventure longue et complexe qui vous fera visiter les cinq parties de l'île et combattre des hordes de méchants. Le scénario est assez linéaire, mais d'une difficulté assez bien dosée.

VERDICT 1

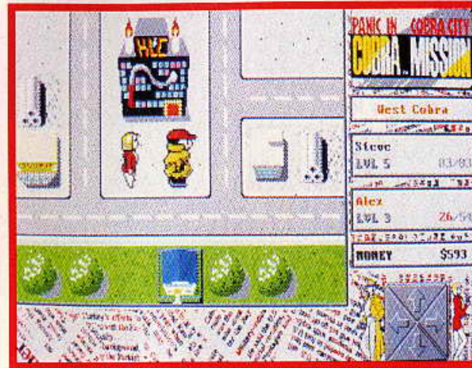
Oui! Le prétexte érotique est parfaitement exploité et suffisamment bien intégré au scénario pour que le jeu ne soit pas limité à une succession de dessins suggestifs. Il est cependant dommage que la technique soit un peu en retrait. *JU*

Oui! Enfin un jeu qui cesse de nous prendre pour des gamins! Cobra Mission mêle agréablement action et érotisme et regorge de pulpeuses créatures. On regrette cependant que la réalisation n'ait pas bénéficié de plus de soin. *Doguy*

VERDICT 2

CONFIGURATION

PC 286 ou plus, VGA, 640 Ko RAM, 10 Mo DD, clav., souris, AdLib, SB/SBPro. Jeu et doc en anglais. Protection par code.



- **Graphismes 85%** Les images fixes et les combats sont superbes. Quant au reste, bof...
- **Animation 45%** Peu d'animations qui, d'ailleurs, n'ont rien d'extraordinaire.
- **Musique 87%** Il y a un nombre impressionnant de thèmes, fort bien réalisés.
- **Bruitages 72%** Les bruitages sont sympathiques, mais auraient pu être plus soignés.
- **Maniabilité 88%** Aucun problème pour entrer dans le jeu en quelques minutes.
- **Jouabilité 85%** Le maniement à la souris est excellent: tout est géré par quelques clics.
- **Durée de Vie 68%** Le scénario est de bonne qualité, mais reste trop court.

75%

DAY OF THE TENTACLE — PC

TOP
- Les graphismes et l'animation sont hors du commun.
- Le système de jeu est très souple.
- Pas moyen de décoller de l'écran une fois que l'on est plongé dans le jeu.

FLOP
- Les énigmes sont difficiles et parfois vraiment tordues.

LUCAS ARTS

DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2+ — PRIX A B C D E

Pour empêcher l'ignoble tentacule violet de devenir le maître du monde, trois adolescents boutonneux grimpent à bord d'une machine à remonter le temps. Malheureusement, celle-ci a été conçue par un savant fou (le Docteur Fred) et ils se retrouvent coincés chacun dans une époque différente. Vous dirigez les trois héros séparément et, si l'un d'entre eux est coincé dans une époque, pas de panique! Laissez-le de côté, le temps de chercher un peu d'inspiration auprès de l'un de ses comparses qui pourra lui faire passer certains objets en utilisant la chasse d'eau des cabines spatio-temporelles. Mieux encore, en intervenant dans le passé, vous pouvez modifier le cours des événements et débloquer la situation des deux autres personnages.

VERDICT 1

Oui! Si vous ne tombez pas sous le charme de ce jeu d'aventure délirant, c'est que vous n'avez aucun sens de l'humour ou, pire, que vous êtes un tentacule violet! L'excellente réalisation et l'humour tout droit sorti de chez Tex Avery en font un excellent jeu. *Marc*

Oui! Que je sois pendu, noyé dans un accident de voiture si vous n'aimez pas ce jeu. Tout est beau, drôle, ingénieux, bien géré... Pour tout vous dire, j'ai dû faire sauter les plombs de l'immeuble pour arriver à m'arracher à mon PC. *Morgan*

VERDICT 2

CONFIGURATION

PC 386, VGA, 4 Mo RAM, 12 Mo DD, souris, AdLib, Roland, SB/SBPro. Jeu et doc en français. Protection par codes.



- **Graphismes 92%** Les décors et les personnages sont fabuleux, dans un style de cartoon.
- **Animation 95%** C'est du vrai dessin animé!
- **Musique 82%** Les thèmes collent parfaitement à l'ambiance délirante du jeu.
- **Bruitages 92%** Les bruitages sont nombreux et d'excellente qualité.
- **Maniabilité 95%** Un manuel aussi drôle que le jeu contient tout pour commencer le jeu.
- **Jouabilité 93%** Le système de jeu est d'une souplesse exemplaire.
- **Durée de Vie 80%** Le jeu n'est pas immense, mais les énigmes sont assez difficiles.

93%

FREDDY PHARKAS FRONTIER PHARMACIST — PC

TOP
- Les graphismes sont absolument superbes.
- Bande sonore très réussie, avec des bruitages surprenants.
- L'humour est omniprésent.

FLOP
- Le jeu est beaucoup trop court (20 heures à peine)
- On meurt un peu trop aisément dans certains passages.

SIERRA

DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2+ — PRIX A B C D E

L'histoire commence en 1888, alors que notre héros coule des jours tranquilles dans la petite ville de Coarsegold. Pharmacien de son état, il survit tant bien que mal dans cette bourgade vouée à devenir une ville fantôme. Pourquoi donc le banquier et le shérif font tout pour chasser de Coarsegold ses derniers habitants? Et qui est le mystérieux individu qui se dissimule derrière ces machinations? D'où vient le troupeau d'escargots baveux qui menace la ville? Quelle est cette épouvantable odeur qui semble provenir des écuries? Que font ces brebis sur la scène du saloon? Autant de mystères que le héros, naguère pistolero redouté, va devoir éclaircir en visitant la région et en interrogeant avec discrétion et habileté les autres personnages.

VERDICT 1

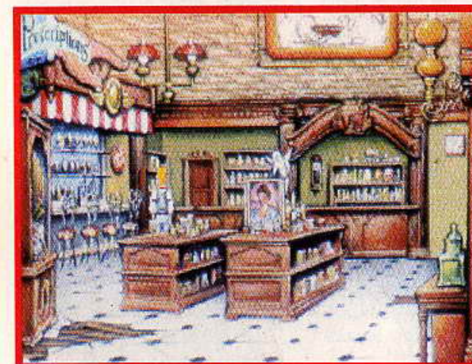
Oui! On est souvent assez déçu par la fin des jeux d'aventures, mais ce n'est nullement le cas avec ce jeu. Après m'être régalé pendant de longues heures, j'ai été totalement émerveillé et surpris par l'excellent final, rempli de rebondissements. *Thomas*

Oui! Bien que linéaire, l'aventure est ici passionnante. Le scénario, totalement loufoque, est à mourir de rire et les énigmes ne sont pas en reste. Si vous aimez les jeux d'aventure, ne passez pas à côté de Freddy Pharkas, car vous le regretteriez! *Rebs*

VERDICT 2

CONFIGURATION

PC 286 ou plus, EGA/VGA, 640 Ko RAM, 10 Mo DD, clav., souris, AdLib, Roland, Pro Audio Spectrum, SB/SBPro. Jeu et doc en français.



- **Graphismes 91%** Des décors hollywoodiens au service d'une superproduction signée Sierra.
- **Animation 65%** Toutes les animations ont été dessinées à la main, position par position.
- **Musique 85%** Plusieurs thèmes, tout droit sortis du Far Ouest, contribuent à l'ambiance.
- **Bruitages 75%** De nombreux bruitages soulignent l'action.
- **Maniabilité 85%** La seule notice vaut déjà son pesant de rire!
- **Jouabilité 90%** L'interface Sierra est toujours aussi simple et agréable.
- **Durée de Vie 65%** Les habitués finiront le jeu en une vingtaine d'heures.

86%

KING'S QUEST VI HEIR TODAY, GONE TOMORROW Mac

TOP
- Superbes graphismes en 256 couleurs.
- Bande sonore de haute qualité.

FLOP
- L'animation est très lente.
- L'absence du deuxième bouton sur la souris se fait sentir.

SIERRA

 DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2 + — PRIX A B C D E

King's Quest VI est certainement la plus belle aventure de toute la série. Cet épisode fait suite à King's Quest V (NDLR: ah bon?). Désespéré d'être séparé de la princesse Cassima, le prince Alexander décide d'affréter un navire pour aller chercher sa belle. Comme les héros vivent toujours des aventures périlleuses (c'est ainsi qu'ils justifient leur salaire et leur dénomination), notre brave prince, à peine arrivé en vue du royaume de Cassima, fait aussitôt naufrage et, comme dans toutes les aventures de la série, se retrouve seul, sans un sou en poche et haï de tous. Inutile de vous préciser que cela représente un handicap certain et qu'il faudra œuvrer longtemps avant de découvrir que la princesse est retenue prisonnière par un vizir félon et de trouver le moyen de la libérer.

VERDICT 1

Oui, mais... Je trouve cette adaptation de King's Quest VI réussie, mais elle ne me fait pas oublier la fonction première du Macintosh: le travail. Jamais il ne me viendrait l'idée d'en acheter un pour jouer. *Marc*

Non! Je n'ai pas été convaincu par King's Quest VI sur Macintosh. Les jeux Sierra ont vieilli et la réalisation n'est souvent pas à la hauteur. Le jeu est lent sur un IIsi. S'il faut un Quadra 800 pour y jouer, ce n'est pas la peine d'y penser. *Doguy*

VERDICT 2

 **CONFIGURATION**

Macintosh couleur, Système 7.0, 4 Mo RAM, 25 Mo DD, souris. Jeu et doc en anglais.



Graphismes 80% Les graphismes en 256 couleurs sont très beaux.

Animation 65% L'animation est très lente, mais reste jouable.

Musique 89% La bande son est vraiment à la hauteur des capacités du Mac.

Bruitages 70% Ils sont assez discrets et laissent la place à la musique.

Maniabilité 80% L'installation est simple et le manuel est complet.

Jouabilité 75% L'absence de deuxième bouton souris se fait sentir.

Durée de Vie 88% Il existe plusieurs façons d'arriver au but, ce qui rallonge la durée de vie.

80%

LOST IN TIME PC

TOP
- Le mélange des trois modes de visualisation.
- Le scénario en béton armé.
- La logique des énigmes.

FLOP
- Trop de texte dans le dénouement de l'histoire.
- La difficulté n'est pas très bien dosée.
- Les incrustations vidéo sur fond de dessins ne sont pas convaincantes.

COKTEL VISION

 DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2 + — PRIX A B C D E

Doralice, la jeune et belle héroïne de l'histoire de Fascination, commence très mal l'histoire. Elle se retrouve sur un bateau échoué, datant de 1840. La rencontre avec un esclave noir enchaîné à fond de cale et un agent de la police spatio-temporelle de l'an 2092 finit de l'embrouiller complètement. De fil en aiguille, elle découvre la gigantesque toile d'araignée tissée par un physicien du 21ᵉ siècle spécialisé dans l'escroquerie et le vol de produits top secret. Heureusement pour elle, Doralice est une sorte de MacGiver féminin qui n'a aucun mal à se sortir de situations complexes à l'aide d'objets parfaitement anodins. En outre, des jokers permettent de poursuivre lorsqu'elle est coincée au-delà de toute ressource thérapeutique.

VERDICT 1

Oui! Les scénarios les plus délicats à écrire sont ceux qui touchent au temps. Ici, les concepteurs s'en sortent avec les honneurs. Le jeu est soutenu par des graphismes et des séquences digitalisées du plus bel effet. *Laurent*

Oui! Lost in Time est superbe. Sérieusement, c'est le plus beau jeu qui soit, jusqu'au prochain jeu Coktel, bien sûr. Ce jeu est, de plus, immense (deux épisodes) et il mettra vos neurones à rude épreuve tout en restant à chaque étape parfaitement logique. *JLJ*

VERDICT 2

 **CONFIGURATION**

PC 386, VGA, 550 Ko RAM libre, 23 Mo DD, souris, AdLib, Roland SB/SBPro. Jeu et doc en français. Protection par codes.



Graphismes 87% Full Motion Video, images de synthèse, dessins: un cocktail détonant.

Animation 86% Les passages sont assez fluides, même sur un PC de base.

Musique 88% La bande sonore est de grande qualité.

Bruitages 88% Chaque action est ponctuée de bruitages caractéristiques.

Maniabilité 90% L'interface bien conçue permet de se plonger tout de suite dans le jeu.

Jouabilité 91% La souris et le système d'icônes sont parfaitement intégrés.

Durée de Vie 60% Chaque épisode se termine relativement rapidement.

85%

LOST SECRET OF THE RAIN FOREST PC

TOP
- Les graphismes sont vraiment magnifiques.
- La superbe bande sonore colle parfaitement à l'ambiance du jeu.
- Le jeu est très ergonomique.

FLOP
- La durée de vie est beaucoup trop courte.
- Un jeu destiné aux enfants et pourtant inaccessible car en anglais.

SIERRA

 DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2 + — PRIX A B C D E

Avec Eco Quest, Sierra nous avait prouvé que l'on pouvait concilier les aspects ludiques et éducatifs en nous livrant un jeu d'aventure qui en avait fait craquer plus d'un. Après les fonds marins des Caraïbes, Lost Secret of The Rainforest nous emmène en plein cœur de l'Amazonie. L'écosystème de cette région serait menacé et il n'en faut pas plus pour que l'association "SOS Ecologie" dépêche sur place le Docteur Greene, accompagné de son fils Adam. Vos périples vous entraîneront dans des rencontres nombreuses et ne manquant pas d'originalité. Quant aux énigmes, elles restent classiques, mais éveilleront les facultés de réflexion et de logique des enfants: sauver un œuf sur le point d'éclore, secourir une peuplade indienne ou porter secours à un chimpanzé sera votre pain quotidien.

VERDICT 1

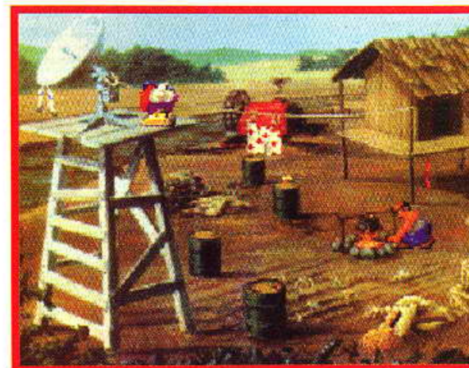
Oui, mais... Comme toujours chez Sierra, les graphismes sont somptueux et les personnages sont bien réalisés. Les énigmes, sans être infranchissables, sont de difficulté variable. Les seuls problèmes sont la brièveté du jeu et les textes anglais. *Thomas*

Oui! J'ai été emballé par ce jeu d'aventure, bien que jouer le rôle d'un gamin perdu sans même un bazooka pour se défendre ne me paraissait pas très réjouissant. En fait, on se prend au jeu d'une histoire instructive, spirituelle et pas toujours facile. *Marc*

VERDICT 2

 **CONFIGURATION**

PC 286, EGA/VGA, 640 Ko RAM, 7,5 Mo DD, clav., souris, AdLib, Roland, Pro Audio Spectrum, SB/SBPro. Jeu et doc en anglais.



Graphismes 90% Les graphismes Sierra sont toujours aussi beaux.

Animation 65% Pas grand-chose en dehors de l'animation du personnage.

Musique 85% Plusieurs thèmes originaux très bien réalisés.

Bruitages 68% Réussis mais trop rares.

Maniabilité 85% La notice et l'installation sont d'une simplicité enfantine.

Jouabilité 90% L'interface Sierra a fait ses preuves depuis longtemps.

Durée de Vie 50% Une dizaine d'heures suffit pour terminer le jeu, mais on y revient.

78%

NIPPON SAFES, INC.

Amiga

TOP
- Trois aventures différentes (une par personnage).
- Le système est original et pratique (du moins, en théorie).

FLOP
- De nombreux bugs rendent le soft presque injouable.
- Les incessants changements de disquettes sont pénibles.
- La musique est beaucoup trop rare.

DYNABYTE

DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2 + — PRIX A B C D E

Ce jeu d'aventure bourré d'humour vous propose de diriger le trio le plus ringard de toute l'histoire de la micro: un boxeur raté, une strip-teaseuse de bas étage et un informaticien véreux (il ne manque plus que Pascal Sevran). Pour tous les trois, l'aventure commence en prison. L'originalité de ce jeu est de vous proposer d'incarner trois personnages différents. Ils évoluent dans le même univers et peuvent être amenés à se rencontrer mais leurs aventures sont distinctes. L'action se déroule au Japon et c'est un régal que de voir les auteurs parodier avec brio le mode de vie et les coutumes du pays du Soleil Levant. Les graphismes, dignes d'une bande dessinée, sont pleins d'humour et s'accordent parfaitement avec le scénario.

VERDICT 1

Oui, mais... La version testée était remplie de bugs au point de la rendre presque injouable. Scénario et dialogues sont cependant pleins d'humour et le système de jeu est très pratique. Dommage que l'interaction entre les personnages soit aussi limitée. *Marc*

Non! Le soft est bourré de bugs et le système de jeu est très limité. Les aventures des trois personnages sont quasiment indépendantes: un décor pour trois jeux — les concepteurs ne se sont pas foulés. *Homer*

VERDICT 2

CONFIGURATION

Amiga tous modèles, 1 Mo RAM, souris. Jeu et doc en français. Protection par disquette.



- **Graphismes 84%** Les graphismes aux allures de BD sont très réussis.
- **Animation 72%** L'animation est très bien réalisée.
- **Musique 32%** D'une pauvreté affligeante (à part quelques notes au tout début).
- **Bruitages 42%** C'est le minimum vital: juste de quoi s'assurer que l'Amiga est allumé.
- **Maniabilité 78%** La culture japonaise est mieux décrite que les commandes du jeu.
- **Jouabilité 52%** L'ergonomie devrait être correcte... une fois les bugs corrigés.
- **Durée de Vie 74%** L'aventure est assez longue et parfois très difficile.

74%

RETURN OF THE PHANTOM

PC

TOP
- La qualité et la simplicité de l'interface.
- La bonne réalisation d'ensemble.

FLOP
- Le jeu est trop linéaire.
- Le scénario n'offre pas grand-chose d'extraordinaire.

MICROPROSE

DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2 + — PRIX A B C D E

L'histoire est basée sur le best-seller de Gaston Leroux: "Le Fantôme de l'Opéra", dont il constitue une suite. Nous sommes en 1993 et vous incarnez Raoul Montaud, inspecteur de la PJ et assidu du Palais Garnier. Ce soir, c'est la première du Don Juan Triomphant, un opéra attribué à la plume d'Erik, le "fantôme de l'Opéra", personnage énigmatique, condamné à porter un masque dès sa naissance pour cacher ses affreuses déformations. Adulte, il révéla son génie dans l'architecture et la musique, vivant dans le courant du siècle précédent en reclus dans les sous-sols humides de l'Opéra. On n'avait plus entendu parler de lui jusqu'à ce soir, où un lustre s'abat sur les spectateurs. L'inspecteur Montaud est, bien entendu, désigné pour mener l'enquête.

VERDICT 1

Oui! La superbe présentation du début du jeu introduit parfaitement l'intrigue. La réalisation du jeu est excellente avec, notamment, des effets de perspective très réalistes. La difficulté est très progressive et les sauvegardes aident à la progression. *Jacques*

Oui, mais... Bien que passionnant, Return of the Phantom n'est pas exempt de défauts. La qualité des décors est variable, les bruitages sont quelconques, le scénario est relativement dépourvu d'humour et le scénario est assez linéaire. Dommage. *Spirit*

VERDICT 2

CONFIGURATION

PC 386, VGA, 575 Ko RAM libre, 1,5 Mo RAM EMS, 7 Mo DD, clav., souris, AdLib, Roland, Pro Audio Spectrum, SB/SBPro.



- **Graphismes 83%** La qualité des décors est loin d'être égale.
- **Animation 88%** Les scrollings et l'animation sont excellents.
- **Musique 86%** La bande son est superbe et très variée.
- **Bruitages 63%** L'ensemble reste assez pauvre à côté de la musique.
- **Maniabilité 89%** La très belle présentation met parfaitement en place l'intrigue.
- **Jouabilité 91%** Le système de jeu est parfait.
- **Durée de Vie 82%** Certaines énigmes sont ardues, mais l'étendue du jeu reste moyenne.

86%

THE 7TH GUEST

PC-CD

TOP
- L'univers en 3D est d'un réalisme et d'une richesse encore jamais atteints.
- Les séquences filmées sont longues et très bien rendues.
- C'est le premier jeu à exploiter pleinement le support CD-ROM.

FLOP
- Ce n'est pas un jeu d'aventure, mais plutôt une séquence d'énigmes logiques.
- Les énigmes ne sont pas exceptionnelles.
- La configuration optimale est lourde.

VIRGIN GAMES

DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2 + — PRIX A B C D E

L'histoire se passe dans le manoir de Stauf, un fabricant de jouets, dans la petite ville de Harley. Des dizaines d'enfants de Harley sont morts après avoir acheté ses jouets maléfiques et Stauf a disparu avant que la population n'ait le temps de réagir. Des années plus tard, six invités conviés dans cette mystérieuse demeure disparaissent également sans laisser de traces. Vous êtes le 7e invité, bien décidé à ne pas vous laisser faire et à éclaircir cette ténébreuse affaire. Ce scénario est un prétexte pour toute une série d'énigmes logiques dont la solution ouvre l'accès à des parties successives du manoir. En outre, la solution de chaque énigme donne lieu à une séquence vidéo qui éclaircit une partie du mystère qui enveloppe le manoir.

VERDICT 1

Oui! Les avant-premières m'avaient permis d'apprécier la stupéfiante qualité des graphismes, de l'animation et de la bande sonore et même si le jeu est moins extraordinaire que sa réalisation, il reste très captivant et d'un excellent niveau. *Jacques*

Oui, mais... Impossible de rester insensible devant l'ambiance captivante de The 7th Guest. En revanche, les énigmes me semblent contestables. Dans leur grande majorité, une fois résolues, elles perdent de leur intérêt. *Spirit*

VERDICT 2

CONFIGURATION

PC 386dx, VGA/SVGA,, 5 Mo DD, DOS 5.0 ou plus, MSCDEX 2.2 ou plus, souris, AdLib, Roland, SB/SBPro, lecteur CD-ROM.



- **Graphismes 98%** Il faut le voir pour y croire: c'est plus qu'impressionnant!
- **Animation 96%** Superbe, mais dommage que les trajectoires de la caméra soient fixes.
- **Musique 82%** Une bande sonore variée, de qualité CD.
- **Bruitages 81%** Nombreuses voix digitalisées, mais les autres bruitages sont absents.
- **Maniabilité 82%** La gestion à la souris rend pratiquement inutile le manuel.
- **Jouabilité 82%** L'ergonomie est parfaite, mais l'interactivité est à la traîne.
- **Durée de Vie 83%** Comptez une trentaine d'heures pour finir le jeu.

86%

THE JOURNEYMAN PROJECT

Mac-CD



TOP
- Les graphismes sont superbes.
- La bande sonore est de qualité CD.
- L'ambiance science-fiction est très réussie.
- La prise en main est immédiate.

FLOP
- Le chargement est lent.
- L'humour et l'action brillent par leur absence.
- La présentation et la doc sont quelconques.

PRESTO STUDIOS

DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2+ — PRIX A B C D E

Nous sommes en 2318. La Terre est enfin en paix, après des années de guerres et de tueries. C'est le printemps dans la cité de Caldoria, une étrange mégapole mise sous cloche et suspendue dans les airs afin de préserver la nature. Depuis des siècles, l'humanité vit dans le bonheur total. En 2185, à la suite d'un contact avec des extraterrestres, l'humanité accède au voyage dans le temps. Pour se prémunir contre toute utilisation à des fins criminelles, une brigade de protection temporelle, dont vous êtes membre, est créée, manifestement pas pour rien, puisque vous venez d'apprendre que le cours des événements a été modifié. Votre mission consiste à retrouver le disque contenant l'Histoire du monde pour permettre de rétablir le continuum de l'espace-temps.

VERDICT 1

Oui! C'est superbe! On ne peut que se prosterner devant le travail accompli par les graphistes et les musiciens. L'ambiance SF à la Blade Runner avec un zeste de high tech est parfaite. Le scénario, classique, est correct. *Jerôme*

Oui, mais... Je m'attendais à un jeu de la qualité de Spaceship Warlock, mais j'ai dû déchanter: la lenteur des chargements est atroce! Cela dit, la qualité des graphismes est superbe, la bande son géniale et le scénario riche en rebondissements. *Catherine*

VERDICT 2

CONFIGURATION

Macintosh couleur (256 couleurs), 5 Mo RAM, souris, lecteur CD-ROM. Jeu et doc en anglais. Protection par manuel.



Graphismes 90% Les effets 3D et le rendu des lumières sont splendides.
Animation 70% Moins bons que les graphismes, ils sont dépendants du lecteur de CD.
Musique 89% Les thèmes musicaux sont superbes.
Bruitages 95% Les bruitages sont absolument superbes.
Maniabilité 88% Rien à redire, on est tout de suite dans le bain.
Jouabilité 80% Tout est géré avec la souris et c'est exemplaire.
Durée de Vie 79% Il faut mettre du temps pour résoudre toutes les énigmes.

91 %

VEIL OF DARKNESS

PC



TOP
- Un système de jeu très agréable.
- Des personnages superbes et angoissants.
- Un scénario passionnant qui vous plonge dans un monde fantastique.

FLOP
- Le héros n'en fait parfois qu'à sa tête.
- Il est un peu difficile de franchir les portes au début.

SSI

DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2+ — PRIX A B C D E

Quelle idée aussi, d'aller survoler la Transylvanie à bord d'un vieux coucou! Et pourquoi pas du deltaplane au dessus de Sarajevo ou le saut à l'élastique en duo avec Carlos, tant que vous y êtes? Bref, vouz l'avez cherché, votre avion s'est écrasé et vous ne devez la vie qu'à la charmante fille de l'un des notables du village près duquel vous êtes tombé. Dans ce trou perdu, les villageois vivent encore sous le poids de la superstition, ne savent pas ce qu'est un avion et ignorent tout de Jordi et d'Arte. Vous avez beau vous moquer d'eux, vous riez jaune en apprenant que vous êtes le sauveur annoncé par la prophétie et que vous ne pourrez quitter la vallée qu'après avoir vaincu Kairn, le terrible vampire qui terrorise toute la région. Bon courage...

VERDICT 1

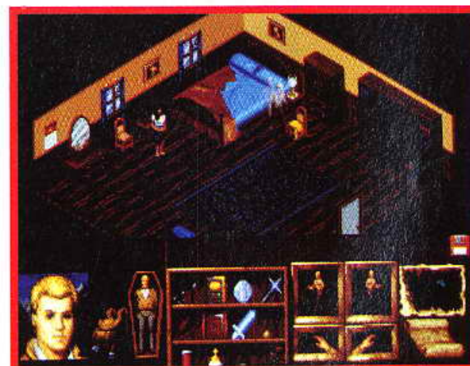
Oui! Le thème, les personnages, les graphismes, l'ambiance, tout y est! Le scénario est angoissant à souhait et le système de jeu est l'un des plus souples que j'ai pu voir. De nombreuses options simplifient la vie et les combats pimentent l'aventure. *Marc*

Oui! Très proche de The Summoning, Veil of Darkness est un jeu étrange et angoissant, évoquant plus l'univers de Lovecraft que celui de Bram Stoker. Toutefois, la linéarité du scénario interdit toute fantaisie. Ce n'en est pas moins un très bon jeu. *JLI*

VERDICT 2

CONFIGURATION

PC 286, VGA, 640 Ko RAM, 9 Mo DD, clavier, souris, cartes AdLib, Roland, SB/SBPro. Jeu et manuel en français. Protection par manuel.



Graphismes 86% Les décors regorgent de détails et sont très réussis.
Animation 85% De superbes séquences animées interviennent à plusieurs reprises.
Musique 63% Plusieurs thèmes correspondent aux divers endroits visités.
Bruitages 75% Les bruitages convaincants renforcent l'atmosphère angoissante.
Maniabilité 82% Le manuel, bien conçu, explique parfaitement les commandes.
Jouabilité 96% Le système de jeu est parmi les meilleurs qui soient.
Durée de Vie 87% Le scénario est long et il est possible de jouer sur la difficulté.

88 %

BATMAN RETURNS

PC



TOP
- La bande sonore et les bruitages sont très beaux.
- L'interface est très ergonomique.

FLOP
- Les décors sont trop peu variés.
- L'animation est abominable.
- Le système de combat n'est pas interactif.

KONAMI

DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2+ — PRIX A B C D E

Alors que la tempête fait rage sur Gotham City, Bruce Wayne veille du haut de son manoir. Il ne faut pas plus qu'un flash d'information annonçant des émeutes dans la ville pour que notre paisible gentleman se transforme en Batman. Le décor est ainsi planté. Batman Returns est un jeu d'aventure qui reprend scrupuleusement les scénarios du film du même nom et qui vous propose d'incarner le justicier masqué. Ceux qui ont vu le film savent qu'ils vont devoir contrecarrer les plans du machiavélique Pingouin, tout en ayant maille à partir avec la féline Catwoman. Le jeu est fondé sur l'exploration des différents quartiers de la ville et la recherche d'indices est tout aussi importante qu'une intervention plus musclée (qui est, d'ailleurs, souvent nécessaire).

VERDICT 1

Oui, mais... L'idée de départ est bonne mais le résultat n'est pas à la hauteur. Les décors sont beaux, mais trop rares, l'animation est très saccadée et il n'est pas possible d'intervenir dans les combats. Ce jeu est à réserver aux inconditionnels. *Thomas*

Non! Les jeux basés sur des films à succès sont rarement de bons jeux et Batman Returns ne fait pas exception à la règle. Les décors sont rares, l'animation est carrément ridicule et l'interactivité et le scénario sont en dessous de la moyenne. *T. Rex*

VERDICT 2

CONFIGURATION

PC 386, VGA, 17 Mo DD, souris, cartes AdLib, Roland, SB/SBPro. Jeu et doc en anglais.



Graphismes 80% Les décors sont beaux mais peu nombreux.
Animation 55% Horriblement saccadées, surtout dans les combats.
Musique 80% La bande sonore reprend le thème du film.
Bruitages 80% Les bruitages, très variés, sont très bien rendus.
Maniabilité 70% L'installation est fastidieuse, mais nul besoin de lire la notice.
Jouabilité 85% L'interface souris est très bien conçue.
Durée de Vie 60% Quelques heures suffisent pour terminer le jeu.

60 %

ERIC THE UNREADY — PC

▲ TOP
• L'histoire et les textes sont à mourir de rire.
• L'interface est bien conçue et facilite les dialogues.

▼ FLOP
• Le jeu est réservé aux anglophones, le texte ayant une grande importance.
• C'est un jeu textuel, où les graphismes ne sont que des illustrations.

LEGEND

DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2 + — PRIX A B C D E

Eric the Unready fait rire est c'est ce qui fait sa force. Vous incarnez dans ce jeu délirant un héros à contre-emploi dans une quête qui passe au vitriol tous les poncifs de notre société. Véritable Pierre Richard de la chevalerie, vous êtes une menace vivante, un éternel malchanceux qui ravage tout sur son passage. Et pourtant, c'est à vous que revient l'honneur de sauver la belle princesse. Tout à tour candidat du jeu "La Roue de la Torture" ou de "Questions pour un Lampion", adversaire des terribles Tortues Tueuses ou sauteur à l'élastique dans le manège des Nains, le héros démolit à grands coups de dérision tous les grands classiques de l'aventure. Eric the Unready redonne ses lettres de noblesse aux jeux textuels grâce à une histoire à mourir de rire.

VERDICT 1

Oui, mais... Grâce au scénario hilarant concocté par l'équipe de Legend et à la profusion de blagues et de clins d'œil loufoques, vous avez toutes les chances de vous décrocher la mâchoire avant la fin du jeu à force de rire. *Marc*

Oui! J'ai toujours aimé les jeux textuels et l'antique saga des Zork est toujours sur mon disque dur pour le prouver. Eric the Unready renouvelle de façon très réussie ce genre et si vous avez oublié comment on fait pour rire, ce jeu est fait pour vous. *T. Rex*

VERDICT 2

CONFIGURATION
PC 286, CGA/EGA/VGA, 640 Ko RAM, 7 Mo DD, clavier, souris, cartes AdLib, Roland, SB/SBPro. Jeu et doc an anglais.



Graphismes 75% La fenêtre est petite, mais les graphismes sont très travaillés.
Animation 25% Elles sont quasiment inexistantes dans ce jeu textuel.
Musique 80% Des thèmes joyeux, qui ont le mérite de ne pas taper sur le système.
Bruitages 65% Il faut une SB/SBPro pour en bénéficier en même temps que la musique.
Maniabilité 75% Le manuel est plein d'humour, à défaut d'être précis.
Jouabilité 85% L'interface est claire et simple. La souris est conseillée.
Durée de Vie 70% Le jeu repose surtout sur l'humour et se termine assez vite.

75%

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS — Mac

▲ TOP
• Superbes graphismes en 256 couleurs.
• L'interface est tout simplement excellente.

▼ FLOP
• Les possibilités sonores du Mac méritent mieux.
• Le jeu est parfois très difficile et il faut pas mal d'imagination.

LUCAS ARTS

DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2 + — PRIX A B C D E

Le célébrissime professeur Jones, archéologue de son état et plus connu sous le nom d'Indiana Jones, va vivre une fois de plus des aventures hors du commun. Après la recherche de l'Arche d'Alliance puis du Saint-Graal, c'est au tour de l'Atlandide, cette fameuse cité engloutie par les flots qui a fait fantasmer des générations d'écrivains et d'archéologues. Tout commence par la visite d'un certain Mr Smith, qui demande à Indy de l'aider à retrouver une statuette bizarrement égarée dans la réserve du Collège Barnett. Le ton est donné d'emblée, avec une avalanche de gags et de chutes à travers des planchers vermoulus et, lorsqu'Indy remet enfin la statuette à Smith, celui-ci s'enfuit par la fenêtre après une bagarre homérique. Le scénario est en place, à vous de jouer.

VERDICT 1

Oui! Ce quatrième épisode des aventures d'Indiana Jones est un chef d'œuvre. Les graphismes sont splendides, l'interface est excellente et l'intervention de Sophia, dont la collaboration est nécessaire, rend le jeu particulièrement agréable. *Jérôme*

Oui! Indiana Jones est mon héros préféré et cette nouvelle aventure m'enchante au plus haut point, que ce soit par la qualité des graphismes et du scénario ou par la facilité avec laquelle le jeu se manie. C'est une réussite totale. *T. Rex*

VERDICT 2

CONFIGURATION
Macintosh 256 couleurs, écran 13", Système 6.02 ou plus, 4 Mo RAM, 10 Mo DD, souris. Jeu en anglais, doc en français.



Graphismes 90% Les effets d'ombre et de lumière sont tout simplement somptueux.
Animation 75% L'animation est parfois un peu lente.
Musique 65% Peut faire bien, bien mieux.
Bruitages 75% Discrets et bien réalisés, ils collent bien à l'action.
Maniabilité 90% Le manuel est clair et limpide et on entre vite dans le jeu.
Jouabilité 85% L'interface est d'une ergonomie parfaite.
Durée de Vie 80% La difficulté est assez bien dosée, malgré quelques passages ardus.

90%

RINGWORLD : REVENGE OF THE PATRIARCH — PC

▲ TOP
• Superbes graphismes.
• Les aires de jeu sont de grande taille.

▼ FLOP
• Scénario trop linéaire.
• Interactivité limitée.
• La fin est décevante.

TSUNAMI

DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2 + — PRIX A B C D E

Dès les premières séquences de jeu, Ringworld se démarque des jeux d'aventure à la Sierra: au lieu d'une succession d'écrans fixes, nous avons droit ici à un scrolling latéral. Le joueur est ainsi libre de se déplacer sur une aire de jeu d'une taille impressionnante, où il est tout à tour protagoniste et spectateur. Le scénario prend place dans un lointain futur. La race humaine vient, au cours de son expansion spatiale, de se heurter aux Kzins, une race féroce de félidés. Après de nombreuses guerres, la paix a finalement été conclue grâce au concours d'une troisième race d'extraterrestres qui s'avère être en fait à l'origine d'une gigantesque expérience à l'échelle planétaire mettant en jeu les Humains et les Kzins. Votre rôle est de mettre un terme à cette expérimentation.

VERDICT 1

Oui, mais... Le concept du jeu, sa réalisation et les graphismes sont excellents, mais le scénario est trop linéaire. Tsunami ne maîtrise pas encore très bien le concept de jeu interactif: l'action reste trop simple et le scénario est trop linéaire. *Marc*

Non! Bon, d'accord, l'idée est originale, le scénario, basé sur le livre de Larry Niven est pas mal, mais l'interactivité est limitée, le jeu s'avère très linéaire et la fin, à laquelle le joueur participe à peine, est très décevante. *T. Rex*

VERDICT 2

CONFIGURATION
PC 386, VGA, 590 Ko RAM libre, 10 Mo DD, souris, AdLib, Roland, Pro Audio Spectrum, SB/SBPro. Jeu en anglais, doc française en partie.



Graphismes 85% Les graphismes variés sont très soignés.
Animation 70% Nombreux scrollings et animations, mais la qualité est moyenne.
Musique 70% Les thèmes sont mélodieux, mais assez rares.
Bruitages 65% Pas assez présents pour apporter une touche de réalisme.
Maniabilité 85% Un excellent livre (en anglais) est fourni avec le jeu.
Jouabilité 75% Le contrôle à la souris est simple et efficace.
Durée de Vie 45% Le jeu est terminé beaucoup trop vite, même par un novice.

75%

SHADOW OF THE COMET

PC

TOP
• L'ambiance est à vous faire dresser les cheveux sur la tête.
• Les graphismes et les animations sont bien réalisés.

FLOP
• L'interface n'utilise que le clavier.
• Le jeu est vraiment trop linéaire, avec plusieurs passages obligés.

INFOGRAMES



DIFFICULTE 1 2 3 — **JOUEURS** 1 2 + — **PRIX** A B C D E

Après le sublime Alone in the Dark, qui utilisait l'univers créé par Lovecraft, voici à présent Shadow of the Comet. Vous vous trouvez à Illsmouth en 1910, quelques jours avant le passage de la comète de Halley, afin de découvrir ce qui a rendu fou l'un des plus grands explorateurs de ce siècle. Vous incarnez dans ce jeu Parker, journaliste dans la presse à sensations. Les découvertes de Lord Boleskine, mort récemment dans un asile d'aliénés, vous avaient déjà inspiré un article sulfureux. Les recherches de ce savant sur la comète de Halley est un sujet suffisamment intéressant pour qu'un magazine scientifique ait accepté de financer un reportage dans la ville où vécut le savant. Aussitôt arrivé, vous découvrez que les habitants de la ville ont une étrange lueur dans le regard…

VERDICT 1

Oui, mais... Shadow of the Comet est un jeu d'aventure qui rend très bien le côté inquiétant et trouble de l'histoire, en particulier grâce à de très beaux graphismes. Le scénario est très riche, mais il souffre d'une trop grande linéarité. *JLJ*

Oui, mais... De très belles images, avec plusieurs animations plein écran et une ambiance à vous faire dresser les cheveux sur la tête. Mais le scénario, très linéaire, oblige à fouiller partout et sauvegarder, sauvegarder, sauvegarder... *T. Rex*

VERDICT 2

CONFIGURATION
PC 286, VGA, 570 Ko RAM libre, 6,5 Mo DD, clavier, AdLib, SB/SBPro. Jeu et doc en français.



Graphismes 70% Ils associent dessins et digitalisations, mais manquent de couleurs.
Animation 70% Pas de problème, c'est bien fluide.
Musique 80% Les thèmes sont agréables, mais trop peu nombreux.
Bruitages 75% Seuls les possesseurs de cartes SB/SBPro pourront en profiter.
Maniabilité 70% Très belle introduction, qui campe tout de suite le scénario.
Jouabilité 65% Le jeu se joue uniquement au clavier. Et la souris, à quoi sert-elle?
Durée de Vie 70% Le jeu est assez long, mais trop linéaire.

70%

SPACE QUEST V THE NEXT MUTATION

PC

TOP
• Les décors sont toujours aussi beaux.
• Superbe bande sonore. N'hésitez pas à monter le volume.
• L'ergonomie de l'interface est parfaite.

FLOP
• L'animation des personnages est grotesque.
• Le jeu est un peu court.

SIERRA



DIFFICULTE 1 2 3 — **JOUEURS** 1 2 + — **PRIX** A B C D E

S'il est un héros de jeu d'aventure que l'on n'a plus besoin de présenter, il s'agit incontestablement de Roger Wilco. Qui n'a jamais entendu parler de celui qui a déridé les écrans de nos Apple II, Atari ST, Amiga, PC et, plus récemment, de nos Macs? Après avoir sauvé l'univers, combattu l'infâme Vohaul, délivré ses créateurs et, finalement, traversé l'espace temps, que pouvait-il arriver encore au Gaston Lagaffe de l'Espace? C'est en fait le vœu le plus cher de Roger qui se réalise, puisque notre éboueur galactique est enfin promu commandant d'une astrobenne à ordures. Le voilà donc qui part vers l'aventure afin de sauver l'univers d'un complot visant à déstabiliser le système écologique de la galaxie (et rencontrer par la même occasion la femme de sa vie).

VERDICT 1

Oui! Bien que le jeu n'introduise pas de nouveautés dans la gestion des énigmes, son aspect original vient des multiples gags et références cinématographiques. Les décors somptueux, l'humour omniprésent et la bande sonore en font un jeu excellent. *Thomas*

Oui, mais... Le scénario est à hurler de rire, les allusions aux grands classiques sont partout, la bande son est superbe, les décors sont somptueux, mais l'animation est loupée! En outre, je trouve que Sierra innove peu d'un épisode à l'autre. *T. Rex*

VERDICT 2

CONFIGURATION
PC 286, EGA/VGA, 640 Ko RAM, 7,5 Mo DD, clav., souris, AdLib, Roland, Pro Audio Spectrum, SB/SBPro. Jeu et doc en anglais.



Graphismes 85% Les décors sont très beaux, mais les personnages déçoivent un peu.
Animation 70% La démarche des personnages est ridicule.
Musique 85% Les thèmes sonores sont superbes.
Bruitages 80% Toutes les actions sont ponctuées de bruitages assortis.
Maniabilité 80% La séquence d'intro n'est pas extraordinaire.
Jouabilité 85% No problemo! C'est toujours aussi ergonomique.
Durée de Vie 75% Une durée de vie plutôt en réduction par rapport aux autres produits Sierra.

85%

INCA

PC

TOP
• Les graphismes sont absolument somptueux.
• L'histoire est très originale.
• La bande sonore est excellente.

FLOP
• Jouabilité un peu difficile dans la partie arcade.
• Bruitages un peu en retrait par rapport au reste.
• La documentation est un peu mince.

COKTEL VISION



DIFFICULTE 1 2 3 — **JOUEURS** 1 2 + — **PRIX** A B C D E

Lors de la présentation, un vieil Indien quetchoual vous explique dans sa langue natale (heureusement soustitrée) que vous êtes le descendant des Incas et que vous devez réunir les différents trésors technologiques de votre peuple. L'univers dans lequel vous évoluez est un mélange de mythologie Inca et de science-fiction. Vous devez combattre les forces de votre ennemi, Aguirre, et trouver la solution à de nombreuses énigmes pour récupérer des gemmes mystiques. Le jeu associe une partie aventure avec une partie arcade, où il vous faut traverser un champ d'astéroïdes puis détruire des navires ennemis. Enfin, des séquences digitalisées servent de base à plusieurs combats. L'ensemble bénéficie d'un très haut niveau technologique, avec des graphismes en raytracing.

VERDICT 1

Oui! L'environnement de ce jeu est extraordinaire. Les graphismes en raytracing sont superbes, les thèmes musicaux sont parfaitement intégrés, l'animation est fluide et le rapport entre aventure et arcade est très bien équilibré. Ce jeu est superbe. *JLJ*

Oui, mais... Inca est un jeu qui bénéficie d'une réalisation d'une rare qualité, que ce soit grâce aux graphismes en 3D, aux animations très fluides ou à l'intégration de la vidéo. Néanmoins, je suis un peu dérouté par la partie arcade. *T. Rex*

VERDICT 2

CONFIGURATION
PC 386, VGA, 17 Mo DD, clavier, souris, AdLib, Pro Audio Spectrum, SB/SBPro. Jeu et doc en français.



Graphismes 95% C'est absolument superbe!
Animation 90% Rien à redire, tout est parfaitement fluide.
Musique 95% Tous les thèmes sont parfaitement assortis aux scènes.
Bruitages 70% Les bruitages sont très en retrait par rapport à la musique.
Maniabilité 85% La doc est assez réduite, mais l'intro est impressionnante.
Jouabilité 70% Les phases d'arcade sont assez peu maniables.
Durée de Vie 75% La difficulté et l'étendue vous retiendront de longues heures durant.

80%

FLASHBACK — Amiga

• Les graphismes sont absolument superbes.
TOP
• L'animation est grandiose et vaut à elle seule le détour.

• Seul point noir: pas de scrolling dans ce jeu.
FLOP

DELPHINE

DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2+ — PRIX A B C D E

Conrad B. Hart est un jeune et brillant scientifique qui vient de mettre au point un dispositif optique permettant de déterminer instantanément la densité moléculaire des objets observés. En testant son appareil, Conrad s'apercoit que certaines personnes ont une densité mille fois supérieure à la normale. Ses nombreuses questions et l'enquête dans laquelle il se lance attirent sur lui l'attention de ces êtres étranges. Conrad est capturé et sa mémoire effacée. Profitant d'un instant d'inattention de ses gardiens, il s'échappe puis, au terme d'une course-poursuite aux commandes d'une moto volante, il s'écrase dans la jungle. C'est alors que commence son aventure à la recherche de sa mémoire tout d'abord, puis de la vérité afin de démasquer les extra-terrestres.

VERDICT 1

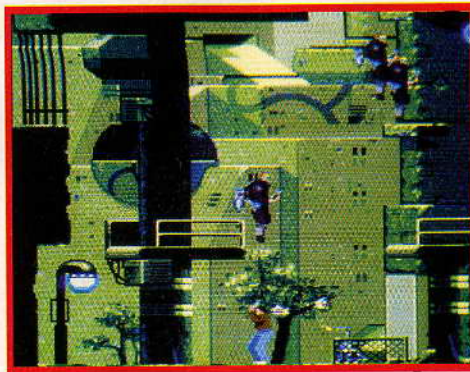
Oui! Nous sommes tous unanimes. Les graphismes sont absolument superbes et les bruitages, particulièrement riches, apportent beaucoup à l'ambiance. L'animation du personnage est fabuleuse, la jouabilité irréprochable et le jeu est génial. *Morgan*

Oui! Aucun doute n'est possible: Flashback est le jeu qui dispose de la plus belle animation de tous les temps! Et comme ni les graphismes, ni la bande son et ni la jouabilité ne sont en reste, ce soft est un jeu qu'il faut absolument posséder. *T. Rex*

VERDICT 2

CONFIGURATION

Amiga tous modèles, 1 Mo de RAM, clavier, joystick. Jeu et doc en français.



Graphismes 85% Tous les niveaux sont magnifiques.
Animation 80% L'animation est saisissante de réalisme, mais on regrette l'absence de scrolling.
Musique 70% La musique d'intro est soignée, mais elle est moins présente dans le jeu.
Bruitages 70% Beaucoup de bruitages digitalisés de qualité.
Maniabilité 75% Une intro présente l'histoire. Le maniement demande un petit apprentissage.
Jouabilité 75% La maniabilité au joystick est excellente.
Durée de Vie 75% Passé la moitié du jeu, cela devient très ardu.

85%

GOBLIINS 2: THE PRINCE BUFFOON — PC

• Excellente réalisation technique.
TOP
• Un humour omniprésent, aussi bien dans les mimiques que dans les actions.
• Une bande sonore très travaillée.

• Une difficulté trop élevée.
FLOP

COKTEL VISION

DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2+ — PRIX A B C D E

Décidément, le bon roi Angoulafre est né sous une mauvaise étoile. Il y a quelques mois à peine, il fut frappé par un mal cruel qui le rendit fou et, seule, l'intervention héroïque de trois de ses sujets permit de le guérir. Aujourd'hui, son chagrin est tel qu'il court le risque de se noyer dans ses larmes: son fils, le prince, a été enlevé par le démon Amoniak qui, pour se venger d'une raclée vieille de 50 ans, compte en faire son bouffon. Votre rôle va consister à diriger deux fidèles sujets du roi, qui ont été désignés volontaires pour aller délivrer le prince. Vous vous apercevrez très vite que les deux héros n'ont pas été fabriqué dans le même moule et qu'il vous faudra jouer de leurs capacités et caractères respectifs pour arriver à vos fins.

VERDICT 1

Oui, mais... Goblins profite d'un concept très original qui, au premier abord, ne peut que séduire, d'autant plus que la réalisation technique est irréprochable. Mais la difficulté est, à mon avis, trop élevée, surtout pour des joueurs peu aguerris. *Axel*

Oui! On aime ou on adore! Bien que ce nouveau volet des aventures des intrépides Goblins présente un niveau de difficulté élevé, il ne faut pas hésiter une seconde: il s'agit d'un jeu bourré d'humour, très bien réalisé, bref, qui a l'étoffe d'un grand hit. *T. Rex*

VERDICT 2

CONFIGURATION

PC, VGA/MCGA, 640 Ko RAM, 5 Mo sur DD, clavier, souris, AdLib, SB/SBPro. Doc en français.



Graphismes 90% Beaucoup de couleurs et un style très drôle.
Animation 85% De très bonne qualité et, surtout, très variée.
Musique 85% Beaucoup de thèmes, bien adaptés à l'action.
Bruitages 90% Des bruitages de grande qualité et très réalistes.
Maniabilité 90% L'introduction est délirante. Une icône fournit de l'aide à tout moment.
Jouabilité 80% Une ergonomie très poussée et très bien conçue.
Durée de Vie 80% Un jeu complet et complexe qui demande de nombreuses heures.

85%

QUEST FOR GLORY III WAGES OF WAR — PC

• La bande sonore est superbe.
TOP
• Un jeu d'aventure avec un parfum de jeu de rôle.

• Le jeu est beaucoup trop court et se termine un peu en queue-de-poisson.
FLOP
• Les graphismes sont d'une qualité très inégale.

SIERRA

DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2+ — PRIX A B C D E

Alors que vous venez de terrasser le sorcier Ad Avis (voir Quest for Glory II), vous apprenez que la situation est dramatique en East Fricana. Une guerre civile opposant guerriers Simbani et Hommes-Léopards menace d'éclater dans cette contrée dirigée par les Liontaurs. Certains parlent de démons qui hanteraient la jungle et qui seraient à l'origine de cette haine soudaine. Votre personnage, qui peut être un guerrier, un voleur ou un mage, doit déméler cette histoire. A l'inverse des autres jeux Sierra, le temps a ici toute sa signification: votre personnage doit se nourrir, dormir, être soigné. Au début du jeu, vous n'avez connaissance que de quelques villages et ce n'est qu'en parcourant la jungle et la savane que vous découvrirez d'autres endroits importants.

VERDICT 1

Oui! Bien que sa durée de vie ne soit pas immense et que l'issue de l'aventure nous laisse un peu sur notre faim, Quest for Glory III reste un jeu passionnant et exaltant, bien servi par des graphismes corrects et une très belle bande sonore. *Thomas*

Oui, mais... Mon opinion à propos de ce jeu est assez mitigée. Le scénario est, certes, intéressant et Sierra a introduit plusieurs bonnes idées dans le jeu, mais les graphismes sont en deçà de la qualité habituelle et le jeu est franchement trop court. *T. Rex*

VERDICT 2

CONFIGURATION

PC286, EGA, VGA/MCGA, 640 Ko RAM, 7.3 Mo DD, clavier, souris, AdLib, Pro Audio Spectrum, SB/SBPro, MT-32. Jeu en anglais, doc en français.



Graphismes 85% Certains écrans ne sont pas particulièrement géniaux.
Animation 70% Peu d'animation dans l'ensemble, mais ce qui reste est correct.
Musique 90% Une très belle bande son faite de thèmes africains.
Bruitages 75% Des bons bruitages, qui auraient gagné à être plus nombreux.
Maniabilité 90% La lecture de la notice est conseillée.
Jouabilité 85% L'interface Sierra est à la hauteur de sa réputation.
Durée de Vie 55% A peine une dizaine d'heures: beaucoup, beaucoup trop peu.

80%

Jeux de rôle : la maturité

Le jeu de rôle est, avec l'aventure et la réflexion/stratégie, le genre qui se marie sans doute le mieux avec l'ordinateur et, s'il faut encore le prouver, les jeux parus au cours de l'année sont là pour ça. Même si ce n'est pas dans cette catégorie que les développeurs ont été les plus prolifiques, c'est néanmoins parmi les jeux de rôle qu'il faut chercher les plus belles réussites de l'année 1993.

La saga de l'Avatar

Richard Garriott, alias Lord British, et ses programmeurs n'ont guère chômé cette année. Après l'excellent Ultima VII: The Black Gate, ils nous ont concocté un non moins excellent Ultima VII - Part Two: The Serpent Isle, dans lequel l'on retrouve l'interface et les graphismes qui ont fait le succès de la série.
Ultima Underworld n'a pas été oublié non plus, puisque Ultima Underworld II, plus grand, plus beau et plus complexe est là pour assurer la succession.

Essai transformé !

Nouveau dans cette catégorie, Dynamix peut s'enorgueillir d'avoir réussi un coup de maître avec Betrayal at Krondor, dont le scénario s'inspire des ouvrages de Raymond Feist. Le jeu est novateur dans pratiquement tous les domaines, qu'il s'agisse des graphismes, du déroulement de l'histoire ou de l'interface. Très bien placé dans la course aux Tilt d'Or, ce jeu constitue indéniablement l'un des évènements de l'année.
Legacy, de Microprose, constitue également une première pour cet éditeur. On peut néanmoins craindre que ce jeu superbe n'ait pas de suite, du fait du récent rachat de Microprose.



The Legacy marquait l'entrée en lice de Microprose dans le domaine du rôle. Remarquable entrée, d'ailleurs, puisque le jeu est une réussite. Y aura-t-il une suite ?



Il est beau, il est grand, il est dense. Il s'appelle Lands of Lore et constitue l'une des meilleures surprises de l'année. Enfin, demi-surprise puisque c'est du Westwood !

Westwood Studios : toujours dans la course

Westwood Studios, qui étaient les développeurs de Eye of the Beholder I et II, ont mis un terme à leur collaboration avec l'éditeur américain SSI.
Cela explique sans doute le retard de Eye of the Beholder III et notre immense déception à la vue de ce jeu qui, bien que beau et difficile, s'est finalement avéré être en deça des espoirs qu'il avait suscités. Pendant ce temps, les développeurs de Westwood Studios ne se sont pas tourné les pouces et leur dernier produit, Lands of Lore, avec un scénario solide et des graphismes superbes, constitue ce qu'EOB III aurait du être.

Du nouveau pour le Falcon

Le PC, bien que prépondérant, n'a pas le monopole du jeu de rôle et il faut signaler à ce propos l'initiative de Silmarils, éditeur français, qui est parmi les premiers à proposer un jeu de rôle, Ishar, pour le Falcon. Espérons que cette initiative ne restera pas un cas isolé.

PC Betrayal at Krondor

Cette année, les amateurs de jeux de rôle ont pu découvrir avec plaisir la suite tant attendue d'Ultima VII: The Black Gate. Cette année toujours, Sierra s'est — enfin ! — lancé dans le jeu de rôle, avec un titre particulièrement original et novateur: Betrayal at Krondor. Ces deux logiciels montrent une nouvelle orientation dans le jeu de rôle, où la communication et le réalisme du scénario prennent le pas sur les sempiternels monstres/combats/trésors.

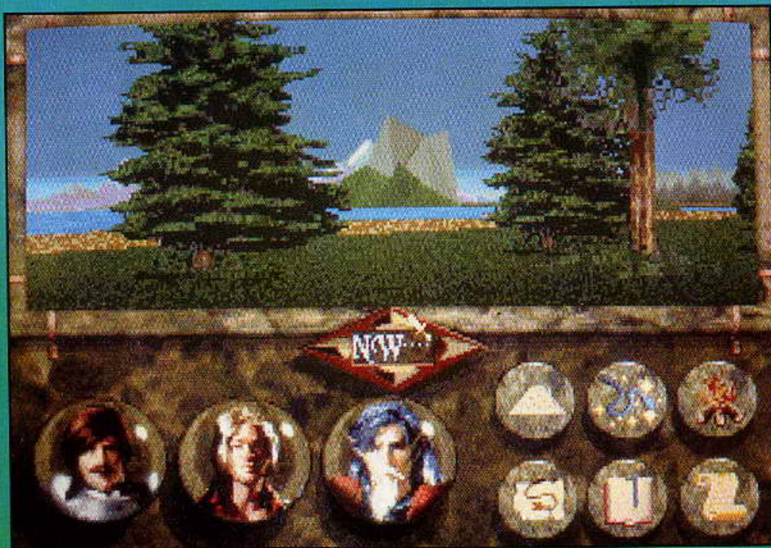
GRAPHISMES

BETRAYAL 89 % — ULTIMA VII 94 %

Betrayal et Serpent Isle utilisent deux méthodes de représentation totalement différentes. Dans le premier, vous voyez, par les yeux des personnages, un décor 3D superbe, avec ses arbres, ses montagnes, ses chutes d'eau... De très nombreuses séquences à bases de photographies digitalisées viennent relever la sauce et les séquences de combat sont très réussies. Ultima VII, lui, présente une vue de 3/4 (3D isométrique) et vous voyez vos personnages se déplacer dans les différents décors. Ici, que du dessin, mais le talent des graphistes d'Origin n'est plus à démontrer. Ces deux jeux sont, chacun dans leur style, superbes.



Les dialogues ont, dans Serpent Isle, une importance prédominante.



Betrayal at Krondor : 3D mappée, dessins bitmap et images digitalisées.

ANIMATION

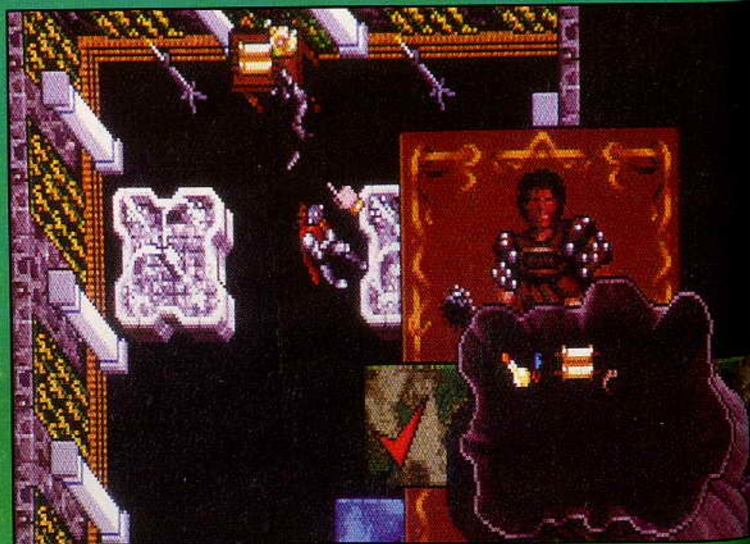
BETRAYAL 85 % — ULTIMA VII 30 %

Betrayal offre une animation plus complexe et, au final, plus belle que Serpent Isle. Ce dernier jeu souffre d'une lenteur excessive et seuls les possesseurs de machines très puissantes peuvent en apprécier toute la saveur. Cette lenteur est due au nombre d'animations "décoratives" du jeu. C'est beau, mais cela nuit finalement au plaisir du jeu. Betrayal "construit" l'affichage à l'aide d'éléments bitmap, qui sont disposés sur un fond 3D. Il est possible de régler la complexité de cet affichage et donc d'influer sur la vitesse du jeu. Sur un PC puissant, le déplacement en mode de détail maximal permet de profiter de la beauté des décors ; sur un PC plus lent, vous utiliserez un affichage plus dépouillé.

BANDE SON

BETRAYAL 86 % — ULTIMA VII 91 %

Betrayal at Krondor dispose d'une musique de qualité et de bruitages tout à fait réussis. Cependant, c'est Serpent Isle qui remporte la palme de la meilleure ambiance sonore. Les musiques sont superbes et, surtout, les bruitages proches de la perfection. Ils vous permettent de vous plonger dans le jeu sans aucun problème, réussissant même parfois à vous faire sursauter lors d'une action soudaine et d'une attaque inopinée. Ceci dit, pour ces deux jeux, je ne peux que vous conseiller l'achat d'une carte sonore si vous n'en possédez pas encore : elle vous permettra de profiter à fond de ces deux magnifiques softs.



Dans Serpent Isle, tout se contrôle à la souris, par quelques clics.

PRISE EN MAIN

BETRAYAL 94 % — ULTIMA VII 80 %

L'un comme l'autre de ces jeux offre une interface de qualité et ils sont tous deux assez simple d'accès pour que le plaisir du joueur soit entier au bout de quelques minutes seulement. Betrayal at Krondor dispose d'une visualisation "à la première personne": vous voyez ce que voit le héros. Ultima ne déroge pas à la tradition avec sa vue en 3D isométrique. Les documentations sont de toute façon très bien réalisées et leur lecture ne vous coûtera que peu d'efforts. Du fait de sa traduction (même imparfaite) en français, Serpent Isle gagne le duel dans cette rubrique.



Betrayal : des séquences vidéo viennent ponctuer les moments importants.



Vous devrez visiter des lieux étranges pour réussir à repousser le Gardien.

JOUABILITE

BETRAYAL 82 % — ULTIMA VII 80 %

Le bon usage de la souris et du clavier rendent ces deux jeux très agréables à utiliser. Le nombre de commandes est réduit et le plaisir du joueur total. L'interface de Betrayal assure une ergonomie plaçant le jeu à la portée de n'importe quel aventurier et celle d'Ultima est d'une intuitivité exemplaire : vous n'aurez pas à consulter votre manuel toutes les 30 secondes afin d'apprendre comment effectuer telle manœuvre. Cependant, la lenteur de Serpent Isle est, là encore, à la limite du supportable. Heureusement, sa facilité d'utilisation compense partiellement ce défaut.

DUREE DE VIE

BETRAYAL 90 % — ULTIMA VII 91 %

Betrayal comme Serpent Isle offre des dizaines et des dizaines d'heures de jeu pendant lesquelles il vous faudra batailler ferme et réfléchir dur pour survivre. Mais le plus grand des deux est sans conteste Serpent Isle, dont le scénario complexe et l'étendue impressionnante vous tiendront en échec pendant de longs mois (les plus expérimentés en viendront à bout après quelques semaines de lutte ininterrompue). De fait, ce jeu est peut être, avec Wizardry VII, le plus grand jeu de rôle jamais conçu sur ordinateur (à l'exception peut-être de Captive, car ce jeu était presque infini).



Dans Betrayal, chaque ville, chaque lieu dispose de son illustration propre.

VERDICT

BETRAYAL	92%
ULTIMA VII	93%

Difficile de faire un choix entre ces deux jeux. Betrayal est un livre interactif mais laisse néanmoins toute liberté au joueur. Il est par de nombreux points original et les amateurs des romans de R. E. Feist retrouveront avec plaisir l'ambiance de la "Riftwar Saga". Beau, dépaysant et très varié, il propose une nouvelle approche du jeu de rôle et c'est au final bien agréable. C'est donc lui que je choisirai comme vainqueur. Serpent Isle ne démérite en rien et vous apportera tout autant de plaisir. Son scénario est l'un des mieux ficelés qu'il m'ait été donné de voir. Il souffre malheureusement d'une lenteur certaine et de quelques bugs particulièrement frustrants. Ultima VIII, qui nous transportera dans un univers totalement différent, lui succédera sans aucun doute très dignement.

ABANDONED PLACES 2 — Amiga

TOP
• Graphismes et animations superbes.
• Ambiance sonore omniprésente.
• Scénario très "cool".
• Un vrai investissement en terme de durée de vie.

FLOP
• Toujours cette interface à la Dungeon Master.
• Quelques imprécisions dans la gestion de la souris.

ICE

DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2 + — PRIX A B C D E

Non, Dungeon Master n'est pas mort et, s'il le faut, Abandoned Places 2 est là pour le prouver. Quatre siècles après la chute de Bronagh, son protégé Pendugmahle, le prince du Mal, revient et il n'est pas content. La cause semble perdue, si ce n'est qu'une ancienne légende mentionne l'existence d'une épée de vie qui, seule, est en mesure de défaire l'affreux Pendugmahle. Bien évidemment, c'est à vous qu'échoit le douteux honneur de parcourir le monde et de risquer votre peau à la recherche de cette épée. Une surface de jeu gigantesque et 32 souterrains à explorer, tous peuplés de hordes infernales déterminées à vous empêcher d'accomplir votre mission, donneront bien du fil à retordre à votre équipe de quatre mages et guerriers.

VERDICT 1

Oui, mais... Techniquement, ce jeu est très bien, même sur un Amiga 500. Il est rapide, les graphismes sont excellents et les sons restituent bien l'ambiance. En revanche, la gestion souris est imprécise et l'interface a sérieusement vieilli. *Patrick*

Oui! J'attendais avec impatience la suite du premier épisode et je n'ai pas été déçu! La première chose qui frappe, ce sont les nouveaux graphismes — on sent qu'il ne s'agit plus d'un coup d'essai. Le scénario n'a pas pris une ride. *Spirit*

VERDICT 2

CONFIGURATION
Tous Amiga sauf A1200, 1 Mo RAM, clav., souris. Installation sur DD possible. Jeu en anglais, doc en français. Protection par manuel.



Graphismes 89% Magnifiques et variés. On peut même se repérer aux motifs sur les murs.
Animation 82% Suffisamment rapides pour ne pas entraîner d'attente en cours de jeu.
Musique 60% La musique est moyenne et n'apporte pas grand chose au jeu.
Bruitages 84% Les bruitages sont très réussis et soulignent bien l'ambiance.
Maniabilité 80% On est tout de suite dans le jeu et l'action démarre en trombe.
Jouabilité 75% Déplacements, maniement des objets : rien que du très classique.
Durée de Vie 85% Ce jeu est très grand : de nombreuses heures de jeu en perspective.

79%

BETRAYAL AT KRONDOR — PC

TOP
• Ce jeu est beau.
• ce jeu est grand.
• ce jeu est une réussite.

FLOP
• Les conversations sont un peu limitées.
• Anglais de bon niveau indispensable.

DYNAMIX

DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2 + — PRIX A B C D E

Betrayal At Krondor se déroule dans le royaume de Midkemia, un monde fantastique issu tout droit de l'imagination de Ray E. Feist, écrivain de science-fiction et auteur de la saga War of the Rift (malheureusement jamais traduite en français). Dynamix a choisi de mettre en scène cet univers d'une façon originale. Le jeu est subdivisé, tout comme un livre, en chapitres successifs. Il n'a pas de création de personnages ; ceux-ci sont prédéfinis et, de plus, la composition de l'équipe varie selon le chapitre, obligeant le joueur à tirer parti des caractéristiques individuelles pour progresser. La grande innovation est la représentation graphique, qui mêle la 3D surfaces pleines, façon Ultima Underworld, aux bitmaps surajoutés à la mode Strike Commander.

VERDICT 1

Oui! Ce jeu est fabuleux. C'est beau, c'est passionnant, c'est difficile et c'est très grand. Même s'il n'est pas possible de choisir les personnages, la richesse du jeu et du scénario et la variété des situations compensent largement ces détails. *JLJ*

Oui! Ce jeu est extraordinaire! Il laisse au joueur une liberté de choix jamais encore atteinte, propose des énigmes logiques et en rapport avec l'histoire, est graphiquement superbe... Posez tout de suite ce guide et courez l'acheter. *Serge*

VERDICT 2

CONFIGURATION
PC 386, VGA/MCGA, 1 Mo RAM, 16 Mo DD, clav., souris, AdLib, Roland, SB/SBPro. Jeu et doc en anglais. Pas de protection.



Graphismes 89% 3D mappée, personnages digitalisés, images fixes superbes.
Animation 85% Les déplacements sont fluides et même les combats son animés.
Musique 84% Les thèmes sont variés et toujours de circonstance.
Bruitages 89% Bruits d'oiseaux, de grillons, d'épées qui sortent des fourreaux...
Maniabilité 94% La séquence d'intro est superbe et le manuel n'est pas en reste.
Jouabilité 82% L'interface est intuitive, une fois la phase d'adaptation passée.
Durée de Vie 90% Comptez plusieurs centaines d'heures pour en venir à bout.

92%

BLADE OF DESTINY REALMS OF ARKANIA — PC

TOP
• Etendue du jeu impressionnante et univers vivant.
• Mieux vaut réfléchir que combattre!
• L'idée des points d'expérience négatifs est intéressante.
• L'ergonomie est très bien étudiée.

FLOP
• Techniquement, le jeu est un peu dépassé.
• Le niveau de difficulté des combats est très inégal.
• L'humour des programmeurs est parfois lassant.

ATTIC

DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2 + — PRIX A B C D E

Blade of Destiny est la conversion pour micros de l'Œil Noir, un jeu de rôle sur table. Cette conversion, loin de limiter les règles originales, les augmente de diverses façons pour donner naissance à un jeu complet et complexe, qui plaira à tous les joueurs lassés de jouer les gros bras. Blade of Destiny favorise l'exploration et la réflexion, au détriment des combats, la résolution des énigmes étant bien mieux récompensée en terme de points d'expérience. Le jeu offre un univers très vaste. Des dizaines de villes rassemblent marchands, bouges infâmes, temples et guildes diverses. Dans la plupart des villes, vous trouverez des personnages qui vous fourniront des informations supplémentaires sur la fameuse épée qui constitue le but ultime de votre quête.

VERDICT 1

Oui! Même s'il n'atteint pas le réalisme d'un Underworld ou la complexité d'un Wizardry, Blade of Destiny est un excellent jeu de rôle. La difficulté de progression, l'importance des énigmes sont autant de points en sa faveur. *JLJ*

Oui, mais... C'est un jeu de rôle très prenant avec un scénario excellent, plein de surprises et de rebondissements. Mais, à force d'être complet, le jeu devient complexe et risque de rebuter les débutants rien que par le nombre de paramètres à gérer. *Eva*

VERDICT 2

CONFIGURATION
PC 286, VGA/MCGA, 550 Ko RAM libre, 6,5 Mo DD, clavier, souris (conseillée), AdLib, SB/SBPro. Jeu et doc en anglais (traduction prévue).



Graphismes 65% Nombreux et variés, ils sont corrects, mais sans plus.
Animation 70% Seuls les combats donnent lieu à des animations très réussies.
Musique 65% Elles sont réussies, mais fondées sur des séquences courtes et répétitives.
Bruitages 60% Ils se limitent presque exclusivement aux bruits d'épées.
Maniabilité 65% La mise en route est assez complexe et pas très intuitive.
Jouabilité 80% Tout est géré par des icônes et des menus déroulants.
Durée de Vie 70% L'univers est très grand. De nombreux jours de jeu sont à prévoir.

77%

EYE OF THE BEHOLDER III ASSAULT ON MYTH DRANNOR PC

TOP
- C'est la suite d'Eye of the Beholder II.

FLOP
- C'est moins beau qu'EOB II.
- C'est moins rapide qu'EOB II.
- C'est moins long qu'EOB II.

SSI

DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2+ — PRIX A B C D E

Troisième épisode dans la série Eye of the Beholder, ce nouveau volet était attendu comme la paie à la fin du mois. Une fois de plus, vous allez devoir affronter les forces du Mal afin de récupérer un artefact divin. Le jeu débute dans l'ancien cimetière de Myth Drannor, l'antique cité des Elfes et l'action démarre au quart de tour : ce sont des hordes entières de monstres qui vous attendent au détour de chaque chemin. La forêt enchantée, Myth Drannor, la Guilde des Magiciens et le Temple du Bien, envahi par le mal, suivent. L'interface et la présentation restent semblables aux précédents épisodes avec, toutefois, l'ajout de la commande <All Attack>, qui permet à tous les personnages d'attaquer en même temps.

VERDICT 1

Non! Quelle déception! Eye III est moins beau que le deuxième volet, il est court, lassant (ce ne sont que des suites de combats). Bref, il est franchement raté. J'arrête là, mais j'aurais encore bien des choses à reprocher à ce jeu! *JLJ*

Oui, mais... Eye III est loin d'être à la hauteur de nos espoirs. La durée du jeu est limitée : une forêt et 3 donjons après le début du jeu, on se retrouve devant le Grand Méchant, qui rend l'âme au bout de trois coups d'épée! *Thomas*

VERDICT 2

CONFIGURATION

PC 286, VGA/MCGA, 590 Ko RAM libre, 1 Mo RAM EMS, 10 Mo DD, clav., souris, AdLib, Roland, SB/SBPro. Jeu et doc en français.



Graphismes 76% Les images intermédiaires sont nettement moins réussies.
Animation 70% Rien de plus par rapport aux épisodes précédents.
Musique 52% Un air au début, un autre à la fin et c'est tout
Bruitages 77% Nombreux sons digitalisés tout au long du jeu.
Maniabilité 82% L'interface est simple et standardisée. La doc est claire et détaillée.
Jouabilité 89% La maniabilité à la souris est toujours aussi bonne.
Durée de Vie 35% Sa durée de vie ne dépasse pas 20 heures!

69%

ISHAR Falcon

TOP
- Scénario non linéaire.
- Le mode d'engagement des aventuriers renforce le réalisme.
- Graphismes et bande son très soignés.

FLOP
- Volume sonore difficilement audible.
- Combats à l'arme blanche trop simplistes.

SILMARILS

DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2+ — PRIX A B C D E

Dans Crystals of Arborea, vous avez défait Morgoth, le Seigneur du Chaos. Il vous faut maintenant débarrasser le monde de Kroth, son infâme rejeton. L'aventure se déroule ici presque exclusivement à l'extérieur. Les paysages sont générés de manière aléatoire. Chaque personnage peut effectuer une série d'actions simples : prendre un objet, combattre, crocheter une serrure, etc. Les compétences des personnages dans l'exécution de ces actions dépendent de leur race et de leur profession. Les combats se déroulent en temps réel. La magie s'accomplit par le biais de potions, qu'il est possible d'acheter ou dont il faut découvrir la composition et trouver les ingrédients. Le jeu, non linéaire, permet d'arriver au but de quatre façons différentes.

VERDICT 1

Oui! L'adaptation sur Falcon a permis de corriger le plus gros défaut des versions précédentes, à savoir la lenteur d'affichage. Le jeu est désormais parfaitement jouable, son ambiance prenante et son originalité lui confèrent un caractère inimitable. *Jacques*

Oui, mais... Oui, le scénario est réussi, mais non, ce n'est pas un bon jeu sur Falcon. En dépit de la puissance, il reste des problèmes d'animation, encore trop lente, la bande son est inaudible et les 256 couleurs sont utilisées avec trop de parcimonie. *Spirit*

VERDICT 2

CONFIGURATION

Falcon tous modèles, 1 Mo RAM, souris, 1,5 Mo DD. Jeu et doc en français. Protection par manuel.



Graphismes 84% Décors et personnages bien travaillés, mais la palette semble restreinte.
Animation 60% Peu d'animations vraies et pauses aux changements d'écran.
Musique 83% Musiques variées et bien adaptées, mais difficilement audibles.
Bruitages 82% De nombreux bruitages rendent bien l'ambiance des différents lieux.
Maniabilité 78% La doc est claire et le système de jeu ne pose pas de problèmes.
Jouabilité 85% L'ergonomie est correcte et la souris réagit très bien.
Durée de Vie 78% Le monde à explorer est très vaste et plein de surprises.

77%

MIGHT & MAGIC III LES ILES DE TERRA Mac

TOP
- Les superbes graphismes accrochent le joueur.
- De nombreuses animations font vivre le décor.
- La bande sonore est fantastique.

FLOP
- Injouable sur une machine d'entrée de gamme.
- Beaucoup trop de combats.
- Prise en main trop compliquée.

NEW WORLD COMPUTING

DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2+ — PRIX A B C D E

Might & Magic III vous propose de prendre la tête d'un groupe de huit aventuriers, dont la mission consiste à neutraliser le maléfique Sheltem qui a établi sa domination sur les cinq îles de Terra. Vous pouvez créer vos propres personnages ou engager des personnages existants. Si le principe du jeu est semblable à celui des autres jeux de rôle et aux épisodes précédents de Might & Magic, on note l'apparition de nouvelles compétences pour les personnages (natation, alpinisme, détection de passages secrets, cartographie, etc.). Les combats ont une toute première importance dans ce jeu, mais la variété des adversaires rencontrés et les nombreuses énigmes évitent de sombrer dans la lassitude et le "grosbillisme" outrancier.

VERDICT 1

Oui! Pour la première fois, le Mac dispose d'un jeu de rôle qui n'a pas à rougir de la comparaison avec le PC. Réalisation somptueuse, scénario fouillé, interface conviviale... Ce jeu de rôle est une petite perle qui réjouira tous les amateurs de D&D. *Sanchez*

Oui, mais... Certes, M&M III est superbe; certes, c'est le meilleur jeu de rôle sur Mac. Mais ce jeu n'est pas exempt de défauts. La configuration requise est lourde, sur un LC la vitesse est limite et le jeu n'est que l'aboutissement d'un genre déjà ancien. *Catherine*

VERDICT 2

CONFIGURATION

Macintosh tous modèles, 2 Mo RAM (N&B)/4 Mo RAM (couleur), 15 Mo DD, souris. Jeu en anglais, doc en français.



Graphismes 89% Retravaillés spécialement pour le Mac, ils sont superbes.
Animation 82% Exceptionnellement riche pour un jeu de rôle.
Musique 88% Parfaitement réussie, elle colle bien au jeu.
Bruitages 79% Nombreuses digitalisations, mais souvent couvertes par la musique.
Maniabilité 30% Outre une installation complexe, le manuel est scandaleusement mince.
Jouabilité 90% Toutes les actions s'effectuent avec la souris, à l'aide d'icônes.
Durée de Vie 88% Beaucoup d'obstacles à surmonter avant d'en voir la fin.

87%

MIGHT & MAGIC V DARK SIDE OF XEEN — PC

DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2 + — PRIX A B C D E

TOP • Graphismes de toute beauté. • Scénario complexe et riche en événements. • Musiques très agréables.

FLOP • Accès disque trop nombreux lors des explorations.

NEW WORLD COMPUTING

De Might & Magic I à Dark Side of Xeen : une longue histoire. La saga fait partie, avec Ultima et Wizardry, de ces rares jeux qui deviennent des légendes. Dans ce dernier épisode, vous devez aider Corak à mettre fin aux agissements de Sheltem. Vous découvrirez par la même occasion l'incroyable origine de monde de Xeen. Les graphismes sont axés autour des quatre éléments, eau, air, terre et feu, ce qui donne des paysages variés, depuis les montagnes enneigées jusqu'aux lacs de lave. Le bestiaire est encore plus riche et il faut beaucoup de ténacité pour rester en vie. Vous avez le choix entre un mode aventure et un mode combat, l'un privilégiant les énigmes et l'autre les confrontations mais, dans les deux cas, vous aurez fort à faire.

VERDICT 1

Oui! Dark Side of Xeen est le meilleur épisode de la série, indispensable pour comprendre vraiment le scénario de la saga. En dépit de la violence des combats, la difficulté est bien dosée, les énigmes complexes à souhait et le jeu génial. *Marc*

Oui! Après un Clouds of Xeen trop court et décevant, World of Xeen est fabuleux. C'est l'un des plus grands jeux actuellement disponibles. Les énigmes sont difficiles et variées, les monstres plus que nombreux et le scénario parfaitement solide. *JLJ*

VERDICT 2

CONFIGURATION
PC 286 (386 conseillé), VGA, 2 Mo RAM, 20 Mo DD, clavier, souris, AdLib, Roland, SB/SBPro. Jeu et doc en français. Protection par code.



Graphismes 86% Les graphismes donnent une ambiance très Heroic Fantasy.
Animation 80% Les séquences d'intro et de fin sont extraordinaires. Monstres animés.
Musique 85% Les mélodies s'intègrent parfaitement à l'histoire et aux circonstances.
Bruitages 80% Diversité est le mot d'ordre. Des digitalisations ponctuent toutes les actions.
Maniabilité 80% Un manuel bien fait et toujours une magnifique carte fournie avec le jeu.
Jouabilité 89% Le clavier est idéal. L'ergonomie est quasi parfaite.
Durée de Vie 75% Trois fins différentes sont possibles : prévoyez des heures de jeu.

85%

THE MAGIC CANDLE III — PC

DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2 + — PRIX A B C D E

TOP • Le scénario est complexe à souhait.

FLOP • Les graphismes sont moches. • L'ergonomie est déplorable. • le jeu est lent.

MINDCRAFT

Magic Candle III est un jeu de rôle utilisant la représentation en 3D isométrique chère aux amateurs d'Ultima VII. Vous dirigez six personnages dans une quête à la recherche de la cause d'un étrange mal qui affecte le royaume. Le groupe peut être divisé en plusieurs parties, qui peuvent accomplir des quêtes, chacune de son côté, de façon indépendante. La représentation en 3D est correcte, sans plus. La communcation avec les NPC, très limitée, est basée sur des mots clé: un personnage aborde un sujet et vous devrez utiliser ce mot dans une conversation ultérieure. Un système de bloc-notes garde en mémoire tous les dialogues. Le pays est composé de plusieurs îles et de nombreuses villes qu'il vous faudra visiter pour obtenir de l'argent et des renseignements.

VERDICT 1

Non! En dépit de la représentation en 3D isométrique et de la possibilité de séparer le groupe, le jeu souffre d'une ergonomie douteuse, ainsi que d'une lenteur exaspérante. Ce jeu est l'un des plus mauvais qu'il m'ait été donné de voir. *JLJ*

Non! Le jeu est lent, les graphiques sont laids, même en 256 couleurs, la musique est médiocre et l'interface ne mérite pas que l'on s'y attarde, sinon pour verser une larme de désespoir! Ne vous fiez pas à la superbe illustration de la boîte. *T. Rex*

VERDICT 2

CONFIGURATION
PC 286, VGA/MCGA, 640 Ko RAM, 5 Mo DD, clavier, souris, AdLib, SB/SBPro. Jeu et doc. en anglais. Pas de protection.



Graphismes 64% On est très loin des autres jeux de rôle.
Animation 40% Les déplacements sont fluides, sauf dans les passages étroits.
Musique 35% A part le thème du début, le reste est insignifiant.
Bruitages 40% Meilleurs que dans Magic Candle II, mais ce n'est pas encore au point.
Maniabilité 30% Le manuel, quoique complet, est confus.
Jouabilité 5% Que ce soit au clavier ou à la souris l'ergonomie est déplorable.
Durée de Vie 15% Je ne vois pas comment un individu normal pourrait aimer ce jeu.

33%

ULTIMA UNDERWORLD II — PC

DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2 + — PRIX A B C D E

TOP • Fenêtre d'écran agrandie de 30%. • Système de magie très complet. • Bruitages impressionnants.

FLOP • Pas de voix digitalisées au cours de l'aventure. • Gestion souris pas encore parfaite. • Musique moins prenante que dans le premier épisode.

ORIGIN

Un an après la sortie d'Ultima Underworld, Origin récidive avec ce deuxième volet. Alors que vous, l'Avatar, êtes convié au palais de Lord British pour fêter la défaite du Guardian, le ciel s'assombrit et un grand voile noir recouvre le château, l'emprisonnant avec tous ses locataires dans une gangue de pierre. Il vous faut partir à la recherche de huit gemmes noires pour briser la barrière qui vous emprisonne, avant que tous les locataires ne meurent de faim. Le jeu est très semblable à son prédécesseur, mais avec un affichage plus grand et des sprites plus fins. De nouvelles textures ont été également rajoutées pour le décor. Dans l'ensemble, pas de modifications révolutionnaires, mais il est difficile d'améliorer ce qui était déjà un chef d'œuvre.

VERDICT 1

Oui! Malgré le peu d'innovations, Ultima Underworld II est très agréable à jouer. La quête n'est pas vraiment difficile, mais l'ensemble du jeu est très bien rythmé, l'ergonomie et l'affichage ont été améliorés et il y a de quoi s'occuper. *Morgan*

Oui! J'étais un inconditionnel du précédent épisode et je ne suis pas déçu par le second volet! C'est toujours aussi beau et même plus, toujours aussi passionnant et bien réalisé. Même si le jeu n'est pas très complexe, je ne peux qu'en conseiller l'achat. *T. Rex*

VERDICT 2

CONFIGURATION
PC 386sx, VGA, 566 Ko RAM, 2,5 Mo EMS, 13 Mo DD, clav., souris, joy., AdLib, Roland, SB/SBPro. Jeu en anglais, doc en français.



Graphismes 90% La richesse des nouveaux décors est surprenante.
Animation 90% Même si l'affichage est un peu ralenti, tout reste très fluide.
Musique 75% De bonne facture, mais un peu moins prenante que dans le premier épisode.
Bruitages 75% Les bruitages sont parfaitement adaptés, mais il manque des voix digitalisées.
Maniabilité 75% La boîte est décevante. Le manuel est très clair et le jeu est simple d'abord.
Jouabilité 75% Le maniement est instinctif, mais l'usage de la souris n'es pas encore au point.
Durée de Vie 75% Le jeu n'est pas difficile, mais les souterrains sont très vastes.

90%

ULTIMA VII SERPENT ISLE

PC

TOP
- Scénario complexe et génial, tant par le sujet que par la manière dont il est traité.
- Graphismes superbes.
- Mélodies à la hauteur.
- Voix digitalisées claires et nettes.

FLOP
- Accès incessants et intempestifs au disque dur.
- Scrolling trop saccadé, même sur un 486dx/33.

ORIGIN



DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2 + — PRIX A B C D E

Serpent Isle fait directement suite à Ultima VII: The Black Gate. Compte tenu des nombreuses allusions aux épisodes précédents, il est donc fortement conseillé d'y avoir joué. Après avoir détruit la Porte Noire, l'Avatar que vous êtes se retrouve bloqué dans la dimension de Britannia. Batlin, l'infâme acolyte du Guardian, s'étant enfui sur l'île des Serpents, vous partez à sa poursuite. A partir d'un objectif simple (retrouver Batlin), vous allez être entraîné dans toute une série d'aventures rocambolesques: rétablir la balance cosmique, démasquer des traîtres ou faire le messager entre deux amoureux. De nombreuses tâches qui n'attendent que vous. Des graphismes somptueux, une musique de circonstance et une bonne ergonomie en font un des jeux les plus passionnants.

VERDICT 1

Oui ! Il faut le reconnaître: le scrolling est affreusement saccadé. Il faut donc une machine très puissante. En revanche, les graphismes sont absolument superbes, la musique est géniale et le scénario est carrément dementiel! Allez, j'y retourne! *Marc*

Oui, mais... Ah, quel dilemme! Serpent Isle est immense, beau, captivant, le scénario est passionnant, l'ergonomie parfaite... Mais c'est lent, désespérément lent! Et pourtant, on s'y accroche, on explore, heure après heure... *JLJ*

VERDICT 2

CONFIGURATION

PC 386dx, VGA, 580 Ko RAM libre, 1,2 Mo RAM XMS, 25 Mo DD, souris, AdLib, Roland, SB/SBPro. Jeu en anglais, doc en français.



- **Graphismes 94%** — Tout simplement sublimes, en dépit de la faible résolution de la VGA.
- **Animation 30%** — C'est le gros défaut: le scrolling est terriblement saccadé!
- **Musique 92%** — Nombreux thèmes, parfaitement adaptés aux circonstances.
- **Bruitages 89%** — Voix digitalisées d'excellente qualité et nombreux autres bruitages.
- **Maniabilité 80%** — Le manuel met en place l'intrigue et dépeint avec efficacité l'île.
- **Jouabilité 80%** — La gestion de l'équipement est excellente et l'ergonomie est bonne.
- **Durée de Vie 91%** — L'île des Serpents est incroyablement vaste et il y a énormément de quêtes.

93%

WORLDS OF LEGEND SON OF THE EMPIRE

PC

TOP
- Le jeu tourne parfaitement, même sur une très petite configuration.
- Les énigmes sont intéressantes et logiques.
- La réalisation est d'un bon niveau.

FLOP
- Pas de réelle nouveauté par rapport à l'épisode précédent.
- Certains passages sont très durs, obligeant à sauvegarder à chaque pas.

MINDSCAPE



DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2 + — PRIX A B C D E

Son of the Empire, qui fait suite à Legend, est en fait le premier volet d'une nouvelle série. Alors que vous fêtiez dignement votre victoire, on vous informe que votre père a été assassiné. Vous prenez donc la tête d'un groupe de quatre aventuriers pour venger sa mort. Vous pouvez reprendre les héros du précédent épisode ou en créer de nouveaux. Le jeu s'articule essentiellement sur l'exploration de multiples donjons et souterrains, représentés en 3D isométrique, dans lesquels trappes, monstres et leviers divers foisonnent. Il vos faut aussi visiter des villes où vous pouvez vendre ou acheter des équipements, ou encore parcourir le pays en combattant des hordes sauvages. Les combats se déroulent en temps réel et font largement appel à la magie.

VERDICT 1

Oui! J'avais beaucoup apprécié le premier épisode et cette suite ne me dépayse guère. En revanche, le scénario a bénéficié de plusieurs améliorations. Le jeu est difficile, mais les sauvegardes et les salles de régénération évitent de "galérer". *Jacques*

Oui! Je ne connaissais pas Legend et j'avoue que j'étais un peu soupçonneux. J'avais tort, car si l'introduction n'a rien d'extraordinaire, le jeu est, lui, plus riche, à la fois en graphismes et en possibilités et plaira à tout amateur de jeu de rôle. *Spirit*

VERDICT 2

CONFIGURATION

PC tous modèles, CGA/EGA/VGA/Tandy, 500 Ko RAM, 1,2 Mo DD, clav., souris, AdLib, Roland, SB/SBPro. Jeu en anglais, doc en français.



- **Graphismes 81%** — Les décor en 3D isométrique sont bien travaillés et riches en détails.
- **Animation 70%** — Ce n'est pas Prince of Persia. Néanmoins, tout est animé.
- **Musique 70%** — Plusieurs partitions de bonne qualité.
- **Bruitages 65%** — Toutes les actions sont sonorisées, mais les bruits restent simples.
- **Maniabilité 83%** — L'installation est simple et des icônes claires facilitent l'apprentissage.
- **Jouabilité 88%** — Aucun problème pour gérer les déplacements et les combats.
- **Durée de Vie 86%** — Il faut compter plus de cinquante heures de jeu.

85%

ISHAR 2

ST

TOP
- Scénario long et élaboré.
- Superbes graphismes en extérieur.
- Excellente ergonomie.
- Grande diversité de personnages.

FLOP
- La musique est quasi inexistante dans cette version pour ST.
- L'animation gagnerait à être plus riche.

SILMARILS



DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2 + — PRIX A B C D E

Dans Ishar 2, vous incarnez Zubaran, prince d'Ishar. Les mages de la cour viennent de vous avertir que l'ignoble Shandar menace, une fois de plus, de faire basculer le royaume dans le chaos. Le jeu commence alors que vous vous retrouvez quasiment tout nu sur une des îles qui composent votre royaume. Il ne vous reste plus qu'à recruter une équipe de fines lames, mercenaires et autres mages pour aller contrer l'infâme Shandar (si vous avez joué à la précédente version, vous pouvez récupérer les personnages, ce qui, en termes de muscles, est un avantage certain). La surface de jeu a été substantiellement agrandie et l'ergonomie a été améliorée par rapport à l'épisode précédent. La magie n'est pas en reste puisqu'elle s'enrichit de plusieurs sorts nouveaux.

VERDICT 1

Oui! J'apprécie le style des jeux de Silmarils et Ishar 2 ne fait pas exception. Ce qui fait son charme, c'est la qualité des décors, la profondeur du scénario et la simplicité de la gestion. Même si les mouvements sont saccadés, le jeu est très agréable. *Vic*

Oui, mais... Oui pour un jeu qui possède un excellent scénario, de bons graphismes et qui, tout compte fait, est bien réalisé. Hélas, il n'est pas conçu en fonction des possibilités du ST et, par exemple, la bande sonore s'en ressent fortement. *Spirit*

VERDICT 2

CONFIGURATION

ST tous modèles, 1 Mo RAM, clavier, souris, joystick. Installation sur DD possible. Jeu et doc en français. Protection par manuel.



- **Graphismes 88%** — Divers et très colorés, ils constituent un des atouts principaux du jeu.
- **Animation 70%** — L'animation est un peu hachée mais reste agréable.
- **Musique 60%** — A l'exception de la présentation, la musique est absente.
- **Bruitages 75%** — Les bruitages, très divers, soulignent parfaitement l'action.
- **Maniabilité 90%** — Le manuel permet de démarrer une partie en moins de trois minutes.
- **Jouabilité 80%** — Tout à la souris, avec des raccourcis clavier en prime et un auto-mapping.
- **Durée de Vie 79%** — Le scénario, long et étoffé, vous tiendra longtemps en haleine.

80%

BLADE OF DESTINY: REALMS OF ARKANIA Amiga

TOP
• L'univers est immense et d'un excellent réalisme.
• La réussite fait appel plus à la réflexion qu'aux combats.
• La durée de vie est très importante.

FLOP
• Disque dur et extension mémoire sont indispensables pour jouer sérieusement.
• La complexité est un peu trop grande et l'ergonomie est imparfaite.

US Gold


DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2 + — PRIX A B C D E

Alors que la paix règne depuis des temps immémoriaux, une armée de monstres sanguinaires surgie de nulle part infeste la pays, semant sur son passage la désolation et la mort. Seule une épée magique forgée par les Cyclopes peut venir à bout des envahisseurs. La lourde responsabilité de retrouver cette arme est donc confiée à une équipe de six aventuriers, que le scénario va entraîner de ville en ville. Ils devront visiter les tavernes et récolter le maximum d'informations permettant de localiser la fameuse épée. Les combats n'ont ici qu'une importance secondaire, bien qu'ils soient relativement nombreux lors des déplacements entre villes. En revanche, la réflexion et la diplomatie tiennent une place prépondérante.

VERDICT 1

Oui! Enfin une conversion PC/Amiga qui n'a pas à souffrir de la comparaison entre ces deux machines! Blade of Destiny permet aux possesseurs d'Amiga d'entreprendre une quête complète et de qualité, dans un monde presque trop vaste. *Jacques*

Oui, mais... Blade of Destiny est un jeu immense... bien trop grand pour un Amiga dépourvu de disque dur! Sur ce dernier, les swaps incessants de disquettes ruinent l'ambiance et vous empêchent d'entrer dans un jeu pourtant de bonne qualité. *Spirit*

VERDICT 2

CONFIGURATION
Amiga tous modèles, 1 Mo RAM, 9 Mo DD, clavier, souris. Jeu et doc en anglais. Protection par codes.



Graphismes 78%
Ils sont d'un bon niveau et d'une diversité suffisante.

Animation 70%
L'animation est réservée aux combats et à certains lieux.

Musique 72%
Les thèmes musicaux sont réussis et variés, mais un peu répétitifs.

Bruitages 60%
Très discrets et limités à quelques bruits d'épées lors des combats.

Maniabilité 50%
La création des personnages est fastidieuse et le manuel est indispensable.

Jouabilité 78%
Bonne utilisation de la souris, en dépit d'icônes peu explicites.

Durée de Vie 85%
Blade of Destiny, vaste et complexe, réserve de nombreuses heures de jeu.

82%

LANDS OF LORE PC

TOP
• Des graphismes somptueux et variés.
• Une excellente bande sonore.
• Ergonomie très bien étudiée.
• Histoire complexe.

FLOP
• Certaines actions sont irréversibles, menant au blocage.

VIRGIN GAMES


DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2 + — PRIX A B C D E

Le très attendu Land of Lore est un jeu de rôle calqué sur Dungeon Master et Eye of the Beholder. Vous dirigez ici une équipe de deux ou trois aventuriers qui doit mener à bien la mission qui lui a été confiée par le roi Richard: récupérer le Rubis de la Vérité pour mettre en déroute la maléfique Scotia. Mais celle-ci réussit à empoisonner le roi. Il vous faudra donc, en plus, trouver le moyen de le guérir avant qu'il ne soit trop tard. Vos aventuriers vont explorer des caves, des donjons, des forêts et des villes à la recherche d'indices. L'écran représente l'endroit où ils se trouvent tel qu'il est vu par les personnages. Une fonction de cartographie automatique trace les plans au fur et à mesure de la progression et permet de retrouver son chemin.

VERDICT 1

Oui! Le principe de Lands of Lore est ultra-classique, inspiré de Dungeon Master, mais c'est la première fois qu'une copie est aussi bonne que le modèle. Ce n'est pas le jeu du siècle, mais un soft réalisé avec sérieux et d'une grande qualité. *Marc*

Oui! Il suffit de voir l'intro et de jouer quelques minutes pour constater que l'on a affaire à un jeu exceptionnel, le genre de titre qui a toutes les chances de devenir une référence incontestable. Lands of Lore, c'est le rêve de tout amateur de jeux de rôle. *Doguy*

VERDICT 2

CONFIGURATION
PC286, VGA/MCGA, 590 Ko RAM libre, 18 Mo DD, clavier, souris, cartes AdLib, SB/SBPro, Roland. Jeu et doc en français. Protection par manuel.



Graphismes 92%
Les décors sont variés et absolument impeccables.

Animation 85%
L'animation est très convaincante et le scrolling est fluide.

Musique 90%
De nombreuses mélodies variées contribuent à l'ambiance.

Bruitages 91%
Les hurlements des monstres sont à vous glacer le sang.

Maniabilité 80%
L'installation est simple et l'intro est magnifique.

Jouabilité 90%
Une interface très ergonomique et simplifiée au maximum.

Durée de Vie 85%
De quoi passer quelques nuits blanches. C'est presque trop court.

94%

THE LEGACY PC

TOP
• Les graphismes sont superbes.
• La bande son est superbement assortie à l'ambiance et au scénario.
• L'histoire non linéaire annonce des heures et des heures de jeu.

FLOP
• L'animation des monstres est un peu monotone.
• Le niveau de difficulté est assez élevé.

MICROPROSE


DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2 + — PRIX A B C D E

Quelle n'est pas votre surprise en apprenant que votre nom figure sur le testament d'un parent éloigné dont vous ignoriez jusqu'à l'existence. Mais à quoi bon se poser des questions lorsque l'on vient d'hériter d'une immense demeure victorienne, bâtie au bord d'une falaise avec vue imprenable sur la mer, eau courante, gaz à tous les étages et zombies à volonté. Pas au courant de la dernière clause du contrat, vous vendez dare-dare votre vieille chambre de bonne et filez vous installer dans votre nouveau logis. Mais votre demeure abrite une porte reliant trois univers parallèles et les locataires de ces mondes ne sont pas très heureux de vous voir arriver. Il vous faudra donc affronter trois démons ainsi que leurs serviteurs avant de prendre possession de votre bien.

VERDICT 1

Oui! The Legacy est un jeu de rôle très prenant qui vous ravira par la qualité de ses graphismes et de sa bande son. Le scénario vous passionnera dès les premiers pas dans le manoir et vous en viendrez à vérifier que rien ne se cache sous votre lit... *Thomas*

Oui! Ce jeu est superbe! Les graphismes sont extraordinaires, la maniabilité à la souris est parfaite et l'histoire, complexe et pleine de rebondissements, va vous faire se dresser les cheveux sur la tête. Un premier essai totalement réussi pour Microprose. *T. Rex*

VERDICT 2

CONFIGURATION
PC286, VGA/MCGA, 640 Ko RAM, 20 Mo DD, clavier, souris, cartes AdLib, Roland, SB/SBPro. Jeu et doc en anglais.



Graphismes 90%
Les décors et les monstres en images pré-calculées sont superbes.

Animation 80%
Les monstres semblent vraiment vivants.

Musique 90%
Les musiques sont terrifiantes, avec un tempo en fonction de l'action.

Bruitages —
Dans la version définitive, toutes les actions seront accompagnées de bruits.

Maniabilité 85%
Une magnifique intro, dans le style d'Alone in the Dark.

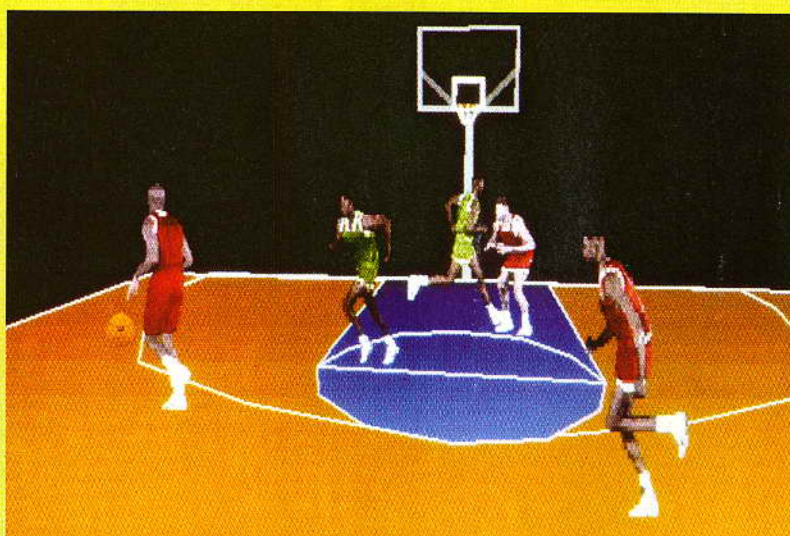
Jouabilité 90%
Un nombre important d'options et une maniabilité toujours parfaite.

Durée de Vie 75%
Le scénario non linéaire garantit de nombreuses heures de jeu.

90%

Sports : en baskets, F1 ou dériveur

Si l'on ne prend en considération que la quantité, le sport n'est certes pas la rubrique la plus representée : moins d'une vingtaine de jeux pour toute l'année 1993, c'est peu. Pourtant, à défaut d'avoir la quantité, nous avons la qualité et la majorité des jeux que nous avons eu l'occasion de tester sont excellents. Une fois de plus, le micro dominant est le PC. La qualité et la puissance du matériel disponible pour un prix raisonnable permet de réaliser des prouesses techniques en matière d'animation et de graphismes dont on n'osait pas rêver il y a à peine un an. L'Amiga est toujours présent. Quant au Macintosh, il semble que cette machine n'inspire guère les éditeurs.



Après les exploits de la "Dream Team" aux Jeux Olympiques, le basket a connu un engouement considérable. Il était normal que les éditeurs proposent des simulations sportives sur le sujet, comme Electronic Arts et son impressionnant Jordan in Flight.

Electronic Arts : panier à 3 points

Un des événements majeurs de l'année a été indéniablement Jordan in Flight, édité par Electronic Arts. Ce jeu, qui est une simulation de basket-ball, se démarque de tout ce qui a été fait jusqu'à présent par la qualité de ses graphismes et de son animation, dignes de la Full Motion Video. Si le jeu n'est pas exempt de reproches, entre autres du fait de l'impossibilité de jouer à deux, il n'en constitue pas moins une référence à laquelle les jeux similaires seront comparés à l'avenir.

Formule 1 : des longueurs d'avance

La simulation de course automobile n'est pas en reste, ce qui n'est pas étonnant au vu de l'engouement toujours grandissant pour ce sport. Formula One Grand Prix, de Microprose, marque dans ce domaine un point avec une simulation qui, à ce jour, n'a toujours pas de concurrent sérieux. Prost a quitté la compétition mais, aux commandes de F1GP, vous pourrez toujour rêver que vous courez contre (ou avec) lui.

Toutes voiles dehors...

S'il y a un parent pauvre de la simulation sportive, c'est bien la navigation à la voile. Il y a eu quelques tentatives dans le passé et les Anciens se souviendront sans doute avec nostalgie d'un simulateur de voile sur... Apple II ! Depuis cette époque héroïque, aucun autre éditeur n'avait voulu s'y risquer, à part quelques originaux dont nous tairons le nom par pure charité. Un éditeur néerlandais a enfin décidé de relever le défi. Sail Simulator 2.0 de Stentec (édité en France par Ubi Soft) est à la voile ce que Flight Simulator est à l'aviation et, même si le jeu n'est pas parfait, il a le mérite d'être le seul actuellement disponible.



Certains jeux créent l'évènement en sortant des sentiers battus et en proposant des sujets inexplorés jusqu'alors. C'est le cas de Sail Simulator 2.0, qui vous place à la barre d'un bateau à voile. A vous de vous débrouiller entre vents et courants...

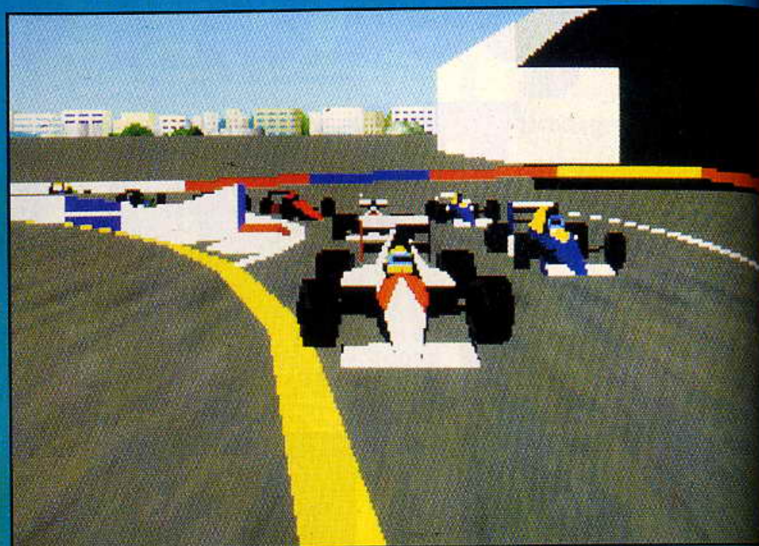
PC — Formula One Grand Prix

Le match entre Formula One Grand Prix et Jordan in Flight illustre à merveille les deux tendances créatives qui prévalent actuellement dans les jeux micros. Microprose joue les perfectionnistes en s'attachant aux courses de F1 en 3D tandis qu'Electronic Arts innove tous azimuts et explore de nouveaux horizons en matière de simulation. Alors, classissisme ou originalité?

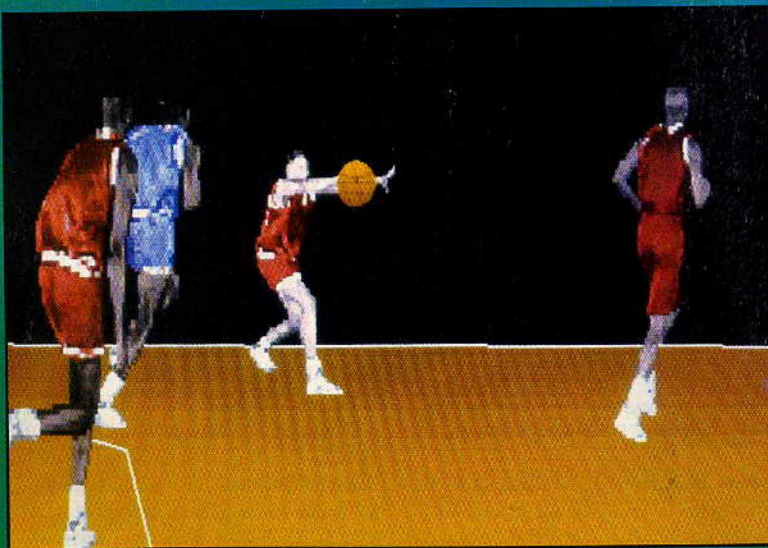
GRAPHISMES

FORMULA ONE 90 % — JORDAN 81 %

Alors que Formula One Grand Prix exploite les graphismes 3D pour un maximum de réalisme, Jordan in Flight utilise une représentation graphique jusqu'alors inédite dans le domaine des simulations sportives. Elle consiste à faire évoluer des images digitalisées dans un décor en 3D surface pleine. Bien que le résultat soit réaliste, les graphismes de Jordan in Flight n'en sont pas moins très austères: seul le terrain de jeu est visualisé, sans aucun décor autour. Autant d'éléments qui ne font pas défaut à F1GP, lequel remporte donc la palme pour les graphismes. Il faut dire que le thème de la Formule 1 est vraiment plus propice aux effets visuels impressionnants.



Les nombreuses vues externes font de Formula One un jeu très spectaculaire.



Les mouvements de caméras font de Jordan in Flight un jeu très spectaculaire.

ANIMATION

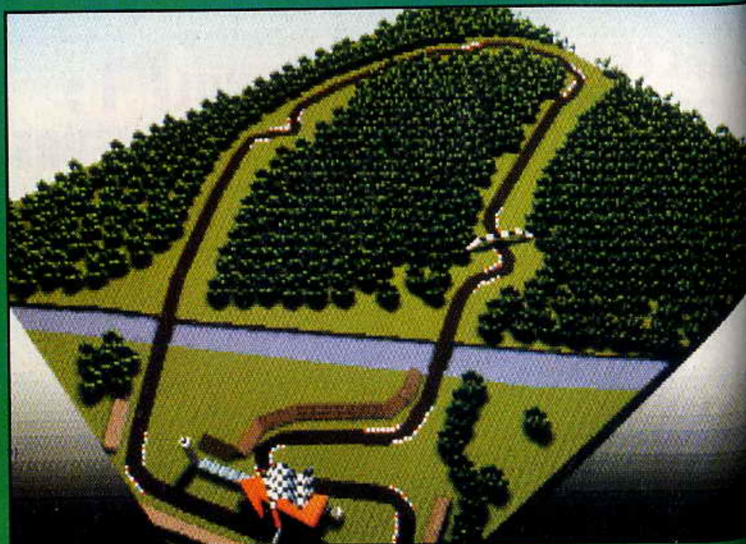
FORMULA ONE 90 % — JORDAN 84 %

Le sport choisi dans Jordan in Flight impose une action centralisée autour d'un terrain de jeu alors que Formula One nous entraîne à toute vitesse dans les méandres des meilleurs circuits mondiaux. Pourtant, les programmeurs de ZCT (à qui l'on doit Jordan in Flight) ont déployé un trésor d'ingéniosité pour insuffler un maximum de mouvements à une simulation de basket qui aurait pu être au demeurant très statique. Cette utilisation intelligente des mouvements de caméras ne suffit toutefois pas à concurrencer la qualité des animations de Formula One Grand Prix. La sensation de vitesse est sidérante et les prises de vues sont nombreuses.

BANDE SON

FORMULA ONE 70 % — JORDAN 77 %

D'emblée, un constat s'impose: musique et sport ne font pas bon ménage! Pour les deux jeux, la musique n'intervient que durant les présentations ou les interruptions. La bande-sonore concerne donc les bruitages. Toujours très technique, Formula One permet d'analyser au bruit le régime du moteur et de passer les vitesses en conséquence. L'utilisation des bruitages dans Jordan in Flight est beaucoup moins spécifique. Associés aux excellentes voix, ils apportent une ambiance très dynamique aux matchs. La bande-sonore confère néanmoins à Jordan in Flight beaucoup de punch; on ne peut pas en dire autant de son concurrent.



Formula One affiche une vue aérienne du circuit avant chaque Grand Prix.

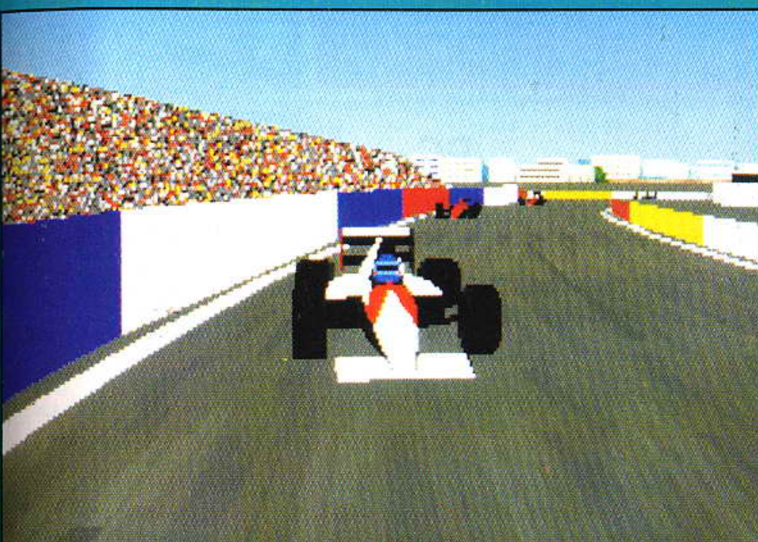
PRISE EN MAIN

FORMULA ONE 90 % — JORDAN 90 %

Pourtant ex-aequo au score, les deux softs obtiennent cette excellente note pour des raisons bien différentes. Avec trois configurations sur disque dur et la possibilité de régler la fréquence d'animation, Formula One s'adapte à la puissance de chaque PC. La documentation en français est d'excellente qualité. Jordan in Flight, lui, donne dans la simplicité. Une installation rapide, facile à manier, on rentre tout de suite dans le jeu. En revanche, mieux vaut avoir une machine puissante car ici, pas de paramétrages. Ces arguments vraiment spécifiques aboutissent donc à un match nul.



Cette vue aérienne n'est qu'un exemple car le point de vue change sans cesse.



Le souci du détail est ce qui caractérise les graphismes de Formula One GP.

JOUABILITE

FORMULA ONE 85 % — JORDAN 89 %

Piloter un bolide de Formule 1 n'est pas évident et, pourtant, la jouabilité ne fait pas défaut à Formula One Grand Prix. Le contrôle au clavier est encore celui qui offre la meilleure sensibilité. D'un autre côté, le maniement des basketteurs dans Jordan in Flight est très instinctif en dépit des mouvements de caméras incessants. Si on choisit la simplicité comme critère principal de jouabilité, Jordan in Flight a un avantage certain par rapport à son concurrent. En revanche, si vous aimez les réglages au quart de poil, n'hésitez pas à jeter votre dévolu sur Formula One Grand Prix.

DUREE DE VIE

FORMULA ONE 95 % — JORDAN 80 %

Si Jordan in Flight garantit sa durée de vie par un mode professionnel ardu, au fil des parties la monotonie gagne lentement le joueur. A moindre d'être un fan inconditionnel de basket, difficile de ne pas se laisser gagner par l'ennui au bout de la 30ème partie et l'impossibilité d'organiser un vrai match ou même de jouer à deux se fait alors sentir. Formula One ne connaît pas ce problème: 16 circuits et un mode championnat garantissent une variété suffisamment importante pour garder longtemps le joueur en haleine, bien que, ici aussi, un mode "deux joueurs" aurait été le bienvenu.



Crissements des baskets, rebond de la balle: une bande-sonore très vivante.

VERDICT

FORMULA ONE 90%

JORDAN 86%

Grâce à une réalisation solide et un aspect simulation très poussé, Formula One Grand Prix remporte le match comparatif face à Jordan in Flight. Il manque à ce dernier la complexité et la diversité nécessaire pour concurrencer un soft aussi complet que celui de Microprose. Le classique l'emporte donc mais saluons tout de même la créativité dont fait preuve Jordan in Flight. Ce sont des jeux de cette trempe qui font évoluer la micro ludique.

INTERNATIONAL OPEN GOLF CHAMPIONSHIP PC

TOP
• Le jeu se contente d'une configuration minimale.
• Les animations sont très fluides.
• L'ergonomie est excellente.

FLOP
• Les graphismes sont quelconques.
• Les reliefs sont peu visibles.
• Il n'y a que trois parcours.

OCEAN

DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2 + — PRIX A B C D E

Open Golf Championship vous propose trois parcours de 18 trous, chacun dans un environnement différent. Outre les possibilités classiques, le jeu offre un certain nombre de variantes intéressantes, ainsi qu'un mode entraînement. Le choix entre trois niveaux de difficulté vient compléter le tout. La vue principale, en 3D, est entourée d'un cadre contenant les icônes correspondant aux commandes. Le déclenchement du swing fait appel à un procédé original: il s'agit de centrer un viseur sur la balle dont la trajectoire dépendra du club choisi et du point d'impact. Pour compliquer le tout, le viseur est animé d'un tremblement qui s'accentue avec le niveau de difficulté. Le jeu permet de visualiser sous différents angles la trajectoire de la balle, ainsi que de rejouer un coup.

VERDICT 1

Oui! Ce ne sont sans doute pas les graphismes qui attirent le plus le regard dans ce jeu, mais plutôt les intéressantes innovations, telles que le suivi de la balle, à la manière d'une caméra de télévision, ou encore le contrôle original du swing. *Jacques*

Oui, mais... Ce jeu a l'avantage de se contenter d'une configuration très peu "musclée". Son ergonomie est excellente mais, en revanche, les graphismes le sont moins: l'impression de relief n'est pas très perceptible et les dessins vectoriels sont moyens. *Spirit*

VERDICT 2



CONFIGURATION
PC286, VGA/MCGA, 588 Ko RAM libre, 3 Mo DD, clavier, souris indispensable, cartes AdLib, SB/SBPro. Jeu en anglais, doc en français.



Graphismes 65% Les graphismes sont lisibles, mais pas extraordinaires.
Animation 88% C'est un des points forts du programme.
Musique 73% La musique n'apparaît que pendant la présentation.
Bruitages 30% Il n'y a que le bruit de la frappe pour venir rompre le silence.
Maniabilité 85% Le manuel est bien clair et explicite.
Jouabilité 85% Le maniement de la souris est parfaitement ergonomique.
Durée de Vie 80% Bonne simulation, mais trois parcours, c'est un peu court.
82%

SAIL SIMULATOR 2.0 PC

TOP
• C'est la seule simulation de voile sur PC.
• Certains bateaux ont un comportement très réaliste.
• De nombreuses vues 3D et un zoom performant.

FLOP
• Les bruitages sont indignes d'un jeu actuel.
• L'ergonomie n'est pas parfaite.
• Il manque une vraie carte marine.

STENTEC

DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2 + — PRIX A B C D E

Sail Simulator 2.0 est, comme son nom l'indique, un simulateur de bateaux à voile. Il propose plusieurs bateaux différents, allant du simple dériveur d'entraînement au quillard de 9 mètres. Un bateau à moteur est également inclus, pour les inconditionnels. Les zones de navigation comprennent la Mer du Nord, les Barbades et le lac Braassemeer et un éditeur simplifié permet de placer les côtes, jetées et bouées. Le programme représente l'embarcation en 3D surfaces pleines, avec des angles de vue multiples. La gestion de la voilure se fait à l'aide de la souris, à partir de menus, avec des raccourcis clavier ou encore à l'aide d'une manette spéciale. De nombreux instruments de navigation, tels que le loch, le GPS ou un compas de relèvement, sont également présents.

VERDICT 1

Oui, mais... Sail Simulator 2.0 est capable du pire comme du meilleur. L'ergonomie n'est pas parfaite, le logiciel est incompatible avec QEMM mais les vues multiples sont superbes, la gestion des voiles est très précise et les amateurs seront ravis. *Jacques*

Oui, mais... La réalisation du jeu brille par le dépouillement des décors et des bruitages, limités à quelques "bips". Ceci dit, cette simulation se distingue par un excellent réalisme et, surtout, elle est à la voile ce que Flight Simulator était à l'aviation. *Spirit*

VERDICT 2



CONFIGURATION
PC tous modèles, EGA/VGA, 550 Ko RAM libre, 2 Mo DD, clavier, souris, joystick, manette spéciale. Jeu et doc en français.



Graphismes 55% La 3D apporte un plus, mais les graphismes restent très dépouillés.
Animation 70% Les mouvements du bateau sont bien rendus, mais l'animation est simple.
Musique — Pas de musique.
Bruitages 20% Quelques "bips" qui n'empêcheront pas les poissons de dormir.
Maniabilité 75% Le manuel est didactique mais les commandes ne sont pas simples.
Jouabilité 82% Les réactions des bateaux sont instantanées.
Durée de Vie 82% D'autres bateaux et zones de navigation seraient les bienvenus.
80%

WILSON PROSTAFF GOLF PC

TOP
• Le jeu se contente d'une configuration restreinte.
• L'animation est fluide et régulière.
• Pas besoin de lire la doc pour commencer à jouer.

FLOP
• Le viseur parkinsonien demande un bon moment d'adaptation.
• Un seul parcours, complexe, mais monotone.
• Conditions météo non modifiables.

KONAMI

DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2 + — PRIX A B C D E

Sur un marché occupé par deux géants, à savoir Links 386 Pro et David Leadbetter's Golf, Wilson Prostaff Golf se place comme un logiciel simple à utiliser, rapide et peu gourmand en ressources machine. Force est de reconnaître qu'il y arrive parfaitement, puisque un PC386sx est suffisant pour faire fonctionner ce jeu dans de bonnes conditions. Il est aussi nettement plus rapide que ses concurrents en ce qui concerne l'affichage des graphismes. Le programme est particulièrement riche en options de jeu, puisque ce ne sont pas moins de 14 variantes différentes, depuis le golf classique jusqu'aux divers tournois par équipes. Il n'y a qu'un seul parcours, assez peu varié sur le plan graphique, mais qui offre de nombreuses difficultés.

VERDICT 1

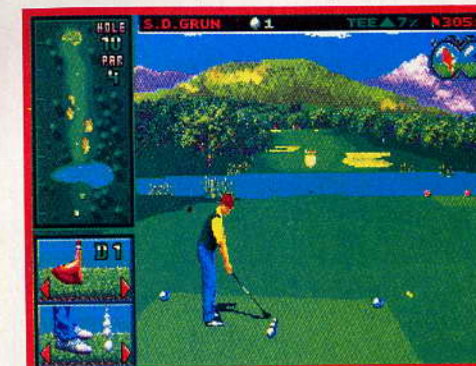
Non! Wilson Prostaff Golf est plus rapide et moins gourmand que ses concurrents. En revanche, le contrôle de la frappe de la balle, à l'aide d'un curseur oscillant, est très peu satisfaisant et un seul parcours, c'est franchement insuffisant. *SDG*

Oui, mais... Wilson Prostaff Golf est un logiciel plutôt bien fait et qui s'adresse aux débutants. Autre atout, il tient sur une disquette. Cependant, seul les adeptes du golf y prendront réellement plaisir (ce qui n'est pas mon cas). *Morgan*

VERDICT 2



CONFIGURATION
PC386, VGA/MCGA, 512 Ko RAM libre, 1,3 Mo DD, clavier, souris, cartes AdLib, SB/SBPro. Jeu en anglais, doc en français.



Graphismes 78% Les graphismes rendent bien l'impression de distance.
Animation 90% Affichage très rapide et animation parfaitement fluide.
Musique — Pas de musique dans le jeu.
Bruitages 60% Il n'y a que les bruits de la balle, assez bien reproduits.
Maniabilité 85% Installation très simple et maniement intuitif.
Jouabilité 60% Le contrôle de la frappe de la balle est trop aléatoire.
Durée de Vie 60% Un seul parcours, même difficile, c'est bien trop peu.
71%

F17 CHALLENGE

Amiga

TOP
• L'impression de vitesse est bien rendue.
• Les options sont nombreuses.

FLOP
• Pas de jeu à deux.
• Pas de rétroviseur.
• Le réalisme est assez moyen.

TEAM 17



DIFFICULTE 1 2 3 — **JOUEURS** 1 2+ — **PRIX** A B C D E

F17 Challenge est une simulation de course de voitures. Votre but ultime est de devenir champion du monde de F1 à l'issue des seize courses qui composent la compétition. Le jeu vous permet de choisir parmi quatre voitures différentes, chacune ayant ses points forts et faibles. Vous pouvez également paramétrer le type de pneus, le choix de la boîte de vitesses, la sensibilité de l'accélérateur, le nombre de tours du circuit ou encore le niveau ou le type de jeu. Votre place sur la grille de départ est, bien évidemment, déterminée par vos performances aux essais, qui se font sur deux tours, avec ou sans autres pilotes. Vous verrez rapidement que les concurrents font preuve d'un manque total de fair-play et qu'ils feront tout leur possible pour vous pousser à la faute.

VERDICT 1

Oui, mais... En dépit de certaines lacunes comme, en particulier, l'absence de jeu à deux, F17 Challenge n'a pas que des défauts: l'impression de vitesse est bien rendue et les bruitages font illusion. Mais il est loin de la perfection de Vroom. *Doguy*

Oui! F17 Challenge semble un peu rudimentaire et les décors sont loin de valoir, par exemple, Vroom, mais l'intensité de l'action et l'acharnement de vos adversaires à vous faire sortir de la piste font vite oublier les petites imperfections du jeu. *Jacques*

VERDICT 2



CONFIGURATION

Amiga tous modèles, 1 Mo RAM, joystick. Jeu en anglais, doc en français. Pas d'installation sur DD. Protection logicielle.



Graphismes 76%
Variés et de bonne facture, sans être pour autant au top.

Animation 83%
L'impression de vitesse est bien rendue.

Musique 65%
Assez classique, elle laisse vite la place aux bruitages.

Bruitages 84%
Les régimes du moteur sont bien rendus et il y a bien d'autres bruits.

Maniabilité 85%
La prise en main est instinctive et le manuel n'est pas nécessaire.

Jouabilité 84%
La voiture répond bien aux commandes.

Durée de Vie 74%
Il manque un mode deux joueurs pour entretenir l'intérêt à long terme.

75%

NHL HOCKEY

PC

TOP
• Action rapide et scrolling fluide.
• Le mode deux joueurs est une très bonne idée.
• Excellentes voix digitalisées.
• Des tableaux de statistiques très complets.

FLOP
• Les bruitages font un peu défaut.
• L'interface est très austère.

ELECTRONIC ARTS



DIFFICULTE 1 2 3 — **JOUEURS** 1 2+ — **PRIX** A B C D E

Alors que la version Megadrive de NHL Hockey est un concentré d'action pure, celle sur PC est spécialement destinée au public micro, plus habitué aux softs complexes. NHL Hockey est donc une réelle simulation sportive et dépasse de loin le cadre du jeu d'action. Les matchs se jouent indifféremment au clavier, à la souris ou au joystick. Afin de donner plus de souplesse et de réalisme, les programmeurs ont su inclure quelques finesses de jeu intéressantes et le résultat est convaincant et assez proche de ce que l'on peut voir à la télé. Le jeu permet aussi à plusieurs joueurs (jusqu'à 24) de s'affronter en tournois, chaque joueur pouvant gérer sa propre équipe. Les rencontres se font, bien évidemment, deux à deux.

VERDICT 1

Oui! Je ne suis pas un grand fanatique de Hockey, mais ce jeu m'a convaincu. Il exploite bien les capacités du PC et l'aspect stratégie/gestion a été très soigné. De plus, la possibilité de jouer à deux, rare sur PC, est une excellente idée. *Marc*

Oui, mais... Après Jordan in Flight, Electronic Arts frappe très fort avec NHL Hockey. L'ergonomie du jeu est assez bonne, de même que l'animation et la bande son. Les graphismes sont toutefois un peu ternes et pixelisés. A quand le SVGA? *Morgan*

VERDICT 2



CONFIGURATION

PC386, VGA, 640 Ko RAM, 10 Mo DD, clavier, souris, joystick, cartes AdLib, SB/SBPro, Roland. Jeu en anglais, doc en français.



Graphismes 80%
Décors variés et sprites des patineurs grands et détaillés.

Animation 84%
Assez fluide pour que les parties restent intéressantes.

Musique 70%
Juste quelques refrains de ci, de là.

Bruitages 80%
Des bruitages réalistes et des voix digitalisées en pagaille.

Maniabilité 40%
Le manuel n'explique pas les règles du jeu!

Jouabilité 85%
A la souris ou au joystick, c'est impeccable.

Durée de Vie 70%
Il faut être un mordu pour y jouer seul mais à deux, c'est passionnant.

83%

PREMIER MANAGER 2

Amiga

TOP
• Le soft est d'un réalisme incroyable.
• Il est possible de jouer à deux.

FLOP
• C'est une simulation de foot sans la moindre séquence d'action.
• Les graphismes manquent franchement de gaieté.

GREMLIN



DIFFICULTE 1 2 3 — **JOUEURS** 1 2+ — **PRIX** A B C D E

Premier Manager 2 est l'exemple même de soft dont les Anglais et les Américains raffolent: depuis la gestion des équipes jusqu'à l'aménagement du stade, en passant par la recherche de sponsors, le financement et l'entraînement individuel des joueurs, tout ce qu'il faut savoir pour gérer un club de footbal est dans ce soft. Avant chaque match, vous devez recruter des entraîneurs, qui feront subir à vos joueurs une préparation plus ou moins intense. Vous ne pouvez pas asister aux match, mais un écran permet d'en suivre le déroulement. Après chaque rencontre, vous pouvez consulter un bilan plein de statistiques qui vous permettra de repérer vos faiblesses et d'ajuster la stratégie pour les rencontres à venir, le but ultime étant bien évidemment, de remporter la coupe.

VERDICT 1

Oui, mais... Je déteste le foot! Alors une simulation économique, sans séquence action, pensez donc! Pourtant, dans son genre, Premier Manager 2 est sans doute le meilleur car le plus complet, depuis l'entraînement jusqu'à l'éclairage du stade. *Marc*

Oui! Je me souviens avoir passé des heures avec Football Manager à peaufiner les équipes. J'ai retrouvé le même plaisir avec Premier Manager 2 qui permet une gestion pointue et très complète. Un soft à réserver aux mordus inconditionnels du foot. *Doguy*

VERDICT 2



CONFIGURATION

Amiga tous modèles, 512 Ko RAM, clavier, joystick, souris. Jeu en anglais, doc en français. Protection logicielle.



Graphismes 45%
Très austères, même si le thème ne s'y prête pas beaucoup.

Animation 48%
A peine quelques animations pendant les matchs.

Musique 55%
Là encore, le sujet ne s'y prête guère.

Bruitages 62%
A peine les cris de la foule pendant les rencontres.

Maniabilité 75%
Le maniement des paramètres est complexe et le manuel est le bienvenu.

Jouabilité 76%
Les tableaux sont bien conçus, avec des icônes évocatrices.

Durée de Vie 65%
Le mode deux joueurs permet de rompre un peu la monotonie.

72%

NIGELL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP 1200

Amiga 1200

TOP
• Graphismes de la route nettement améliorés.
• Animation beaucoup plus rapide, sans ralentissements intempestifs.
• Intense sensation de vitesse.

FLOP
• Tous les graphismes intermédiaires sont restés les mêmes.

GREMLIN



DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2+ — PRIX A B C D E

Revivre en détail les plus belles courses du circuit Grand Prix de F1 1992, c'est ce que vous propose Gremlin avec ce jeu qui vous met au volant de la Williams-Renault V10 de Nigell Mansell. Vous avez la possibilité, tout d'abord, de vous entraîner sur quasiment tous les grands circuits du monde. Il vous faudra ensuite franchir les épreuves de qualification avant d'accéder aux courses à proprement parler. Il existe plusieurs aides pour vous apprendre à maîtriser votre véhicule, depuis la conduite accompagnée jusqu'au circuit en solo. Au cas où cela ne serait pas suffisant, trois niveaux de difficulté sont prévus. Enfin, toute une série de réglages permettent, avant le départ de chaque course, d'adapter la voiture au circuit et aux conditions météorologiques.

VERDICT 1

Oui, mais... Cette version reprend tout ce qui faisait l'intérêt de l'original, avec des améliorations en plus. La plupart des fonctions ont été optimisées. Sans être indispensable si vous possédez l'ancienne version, c'est un bon choix. *Patrick*

Oui! Cette version est très rapide, le scrolling de la route ne ralentit pas et on se doute que le jeu tire parti à fond des possibilités de l'A1200. Ce jeu est excellent et bien équilibré, n'hésitez donc pas à courir l'acheter. *Spirit*

VERDICT 2

CONFIGURATION

Amiga 1200, 2 Mo RAM, clavier, souris. Installation sur DD possible. Jeu en anglais, doc en français. Protection par roue codée.



Graphismes 70% Les paysages sont variés, mais les podiums sont laids à pleurer.
Animation 90% Impression de vitesse bien supérieure à la version précédente.
Musique 35% Pas de musique, sauf pendant l'intro.
Bruitages 75% Les moindres variations du régime moteur sont audibles.
Maniabilité 85% Aucune difficulté pour se lancer dans le jeu.
Jouabilité 87% Commandes souples et nerveuses. Aucun problème de ce côté.
Durée de Vie 75% Passé le mode facile, c'est loin d'être du gâteau.

81%

PRIME MOVER

Amiga

TOP
• Animation très fluide (50 images/seconde).

FLOP
• Les motos donnent l'impression de glisser.
• Graphismes dépouillés, peu de décors.
• Dégradés du ciel grossiers.
• Action trop répétitive.

PSYGNOSIS



DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2+ — PRIX A B C D E

Cette simulation de course de motos nous rappelle que les motos ont depuis longtemps remplacé les chevaux dans les cœurs des hommes, des vrais, purs et durs, vêtus de cuir noir et sentant la bière. Prime Mover est un hymne à la mécanique et, en particulier, à tout ce qui a deux roues (enfin, presque... Solex, s'abstenir). Vous avez le choix entre cinq bolides et douze circuits différents. Le contrôle de ces monstres d'acier se fait entièrement à l'aide du joystick, dont le fonctionnement est, de surcroît, paramétrable. Le passage des vitesses peut être automatique ou manuel. Le jeu restreint volontairement le champ d'action du joueur : pas d'escapades en dehors du circuit, pas de course ventre à terre derrière la moto après une chute. Seule compte ici la victoire.

VERDICT 1

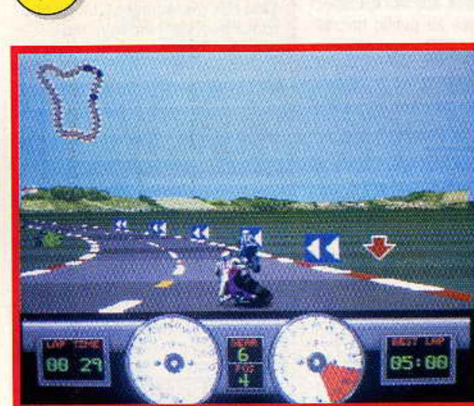
Non! Prime Mover n'a pas d'atouts assez solides pour se sortir du lot. Banal dans sa réalisation, il n'est guère meilleur au niveau de la jouabilité. Dans un genre aussi restreint, Prime Mover n'a pas beaucoup de chance. *Marc*

Oui, mais... Je ne serai pas aussi péremptoire que Marc. Le jeu présente un certain attrait, notamment par la rapidité de l'animation et par l'accélération. En revanche, je suis d'accord pour dire que le jeu n'apporte rien de nouveau. *Doguy*

VERDICT 2

CONFIGURATION

Amiga tous modèles, 1 Mo RAM, joystick.



Graphismes 60% Plusieurs décors différents, mais qui restent sommaires.
Animation 75% La sensation de vitesse est bien rendue, mais les motos "glissent".
Musique 65% Agréables, sans être sensationnelles.
Bruitages 70% Rugissements du moteur et crissements de pneus sont au rendez-vous.
Maniabilité 75% Le jeu se maîtrise très rapidement.
Jouabilité 55% Les motos répondent mollement dans les virages.
Durée de Vie 40% Action très répétitive. Les circuits se ressemblent beaucoup.

55%

VROOM MULTIPLAYER

ST

TOP
• L'animation est excellente.
• Le mode turbo, 50 images/sec, décoiffe un max!
• Des bruitages qui contribuent fort au réalisme.

FLOP
- Les graphismes n'ont pas changé d'un poil.
- Le mode link a été supprimé.
- Le deuxième lecteur n'est pas reconnu.

LANKHOR



DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2+ — PRIX A B C D E

Vroom avait la réputation d'être la meilleure simulation de pilotage sur circuit pour Atari ST. Cette deuxième version a subi un petit lifting, censé combler les lacunes de la précédente. Il s'agit d'un jeu très complet, dont pratiquement tous les aspects sont paramétrables. Le type de boîte de vitesses, les pneus, l'angle des ailerons peuvent être choisis en fonction du circuit choisi. De même, le niveau de difficulté, le nombre de tours et bien d'autres paramètres encore peuvent être configurés par le joueur. Un mode d'entraînement permet de s'exercer au pilotage, soit avec la souris, soit avec un joystick. Enfin, le grand point fort du jeu est le mode deux joueurs, où chaque joueur dispose d'une moitié de l'écran.

VERDICT 1

Oui! Vroom est de retour. La première version avait déjà remporté un Tilt d'Or et la nouvelle mouture est encore meilleure! Le pilotage est toujours aussi précis, les circuits toujours aussi intéressants et le jeu est toujours le meilleur. *Laurent*

Oui! Vroom est bien la meilleure simulation de course que j'aie jamais conduite! L'affichage est hyper-rapide et, même en mode deux joueurs, il n'y a pas de ralentissement notable. Je propose un Volant d'Or pour cette version. *Vic*

VERDICT 2

CONFIGURATION

Atari ST/STE tous modèles, 512 Ko RAM, souris, joystick. Installation sur DD impossible. Jeu en anglais, doc en français. Protection par logiciel.



Graphismes 67% Seul point noir: les graphismes commencent à dater.
Animation 93% Réaliste et rapide, elle tient parfaitement la route.
Musique 79% La musique n'est présente que pendant la présentation.
Bruitages 92% Même à deux joueurs, chacun peut reconnaître le bruit de son moteur.
Maniabilité 92% Notice claire et concise, chargement rapide, on est vite au cœur de l'action.
Jouabilité 89% Pas de problème au joystick. La souris nécessite un petit entraînement.
Durée de Vie 90% Ce n'est qu'un jeu de course, mais sa qualité fait qu'on ne s'en lasse pas.

91%

WAYNE GRETZKY HOCKEY 3

PC

TOP • Deux jeux en un : c'est un atout de taille.
• Bonne gestion des joueurs et des tactiques de jeu.
• Bande sonore très vivante.

FLOP • Animation un poil trop lente.
• L'aspect financier a été ignoré.

BETHESDA SOFTWORKS


DIFFICULTE 1 2 3 **JOUEURS** 1 2 + **PRIX** A B C D E

Wayne Gretzky Hockey 3 est plus qu'une simple simulation sportive puisque, au-delà des matches, c'est toute une équipe qu'il vous faudra gérer, depuis les vestiaires jusqu'au terrain. Le hockey est un sport paradoxal où des tempéraments de feu s'affrontent sur une arène de glace et où le pugilat fait partie intégrante du sport. Heureusement, le jeu met l'accent surtout sur l'aspect tactique, bien qu'il soit possible de placer quelques bons coups de crosse. Vous pouvez aborder ce jeu de deux façons, soit en prenant part uniquement aux matches, soit en vous concentrant sur la stratégie. Ces deux parties sont indépendantes l'une de l'autre, l'ordinateur s'occupant de gérer la partie délaissée. Le jeu permet de modifier les caractéristiques de chaque joueur.

VERDICT 1

Oui, mais... Wayne Gretzky Hockey 3 est un bon jeu, je regrette seulement que le côté arcade ne soit pas plus vivant. Même sur une machine puissante, l'action est loin d'être foudroyante. On a l'impression que les joueurs dorment. *Marc*

Oui, mais... Cette simulation de hockey sur PC est plutôt bien réalisée, avec des graphismes sympas, mais l'adversaire est un peu trop sage lorsqu'il est géré par l'ordinateur et, à deux, l'un doit se contenter du clavier. *Marcus*

VERDICT 2


CONFIGURATION

PC 286, VGA/MCGA, 585 Ko RAM, 512 Ko EMS, 9 Mo DD, clav., joy., sou., AdLib, Roland, SB/SBPro. En anglais. Protection par code.



Graphismes 80%
Décors bien réalisés. Les joueurs sont bien visibles.

Animation 70%
Le scrolling et l'animation sont un peu lents.

Musique 50%
Rien à signaler, à part quelques coups de sirène.

Bruitages 75%
Bruits de patins et de crosses, grognements des joueurs, tout est là.

Maniabilité 56%
Le manuel est assez vague, mais il explique bien les règles.

Jouabilité 80%
Le joystick est fortement conseillé, quant au clavier, n'y pensez même pas.

Durée de Vie 80%
Les amateurs de ce sport y trouveront leur compte.

79%

LOTUS III THE ULTIMATE CHALLENGE

PC

TOP • Les courses à deux ne manquent pas de punch.
• Les courses sont graphiquement très variées.

FLOP • Le jeu est beaucoup trop facile, avec une difficulté très mal dosée.
• Lotus III se contente de faire la synthèse de ses prédécesseurs.

GREMLIN


DIFFICULTE 1 2 3 **JOUEURS** 1 2 + **PRIX** A B C D E

Ce troisième épisode de la série des Lotus vous propose de piloter les plus belles voitures du monde sur des circuits qui risquent fort d'abîmer leurs superbes carrosseries : marécages, routes défoncées, neige, pluie, brouillard ou encore vent latéral, rien ne vous sera épargné. Que vous jouiez seul ou à deux, le principe du jeu reste le même : terminer une succession de circuits en un temps limité (mais néanmoins généreusement distribué). De surcroît, il vous est possible de créer vos propres circuits et même de les distribuer à d'autres possesseurs du jeu. Le jeu permet de conduire trois voitures différentes. Cependant, le style de conduite et le comportement routier des véhicules ne change pas d'un modèle à l'autre, ce qui enlève un peu de son intérêt à ce choix.

VERDICT 1

Oui, mais... Lotus III est la seule simulation sur PC qui permette de se mesurer à deux, ce qui excuse des défauts tels qu'une difficulté très mal dosée ou encore le manque de variété dans le comportement des véhicules. *Marc*

Non! Cette adaptation n'apporte rien de plus. Les graphismes sont tout juste corrects, les sons sont laids, le classement n'est pas affiché, la difficulté est mal dosée, toutes les voitures se comportent de la même façon... Seul le scrolling rattrape le coup. *Morgan*

VERDICT 2


CONFIGURATION

PC286, VGA, 640 Ko RAM, 1,5 Mo DD, clavier, souris, joystick, cartes AdLib, Roland, SB/SBPro. Jeu et doc en anglais. Protection par codes.



Graphismes 64%
Les décors varient, mais les graphismes ne changent pas.

Animation 80%
La route défile à une vitesse folle, avec une bonne impression de relief.

Musique 60%
Les thèmes musicaux sont nombreux mais bruyants et agaçants.

Bruitages 62%
Peu réalistes, mais quand même meilleurs que la musique.

Maniabilité 85%
Le maniement des voitures est d'une simplicité remarquable.

Jouabilité 80%
Les voitures réagissent bien aux commandes.

Durée de Vie 56%
Même à deux, on s'en lasse bien vite.

59%

PINBALL DREAMS

PC

TOP • Graphismes somptueux.
• Animations foudroyantes.
• Quatre flippers pour le prix d'un.

FLOP • La musique a été sacrifiée.
• Le jeu est tout simplement injouable.

UBI SOFT


DIFFICULTE 1 2 3 **JOUEURS** 1 2 + **PRIX** A B C D E

Pinball Dreams est, dans sa version PC, très proche, du moins graphiquement, de la version Amiga qui est un classique du flipper sur cette machine. La version PC propose quatre plateaux différents : Ignition (qui est probablement le plus simple), Beat Box, Steel Wheel et The Graveyard (qui est sans doute le plus intéressant). Chaque plateau est parsemé de bumpers, de cibles et de couloirs, The Graveyard et de Steel Wheel proposant des configurations particulièrement intéressantes. Dans tous les cas, seul un tiers du plateau est visible à la fois sur l'écran et l'affichage défile verticalement pour accompagner la balle. Le but est, comme toujours, de réaliser le plus haut score possible. Toutefois, les crédits étant illimités, ces flippers ne permettent pas de "claquer".

VERDICT 1

Non! Le scrolling est certes parfait, à tel point que je reconnais n'en avoir jamais vu d'aussi rapide sur PC. En revanche, le comportement de la bille est lamentable : elle glisse quand elle devrait rebondir et saute quand elle devrait être amortie. *JLJ*

Non! La réalisation graphique et le scrolling sont superbes, mais les réactions du jeu sont lamentables. Les bumpers sont trop vifs, la bille rebondit de façon irréaliste et il est impossible de la bloquer sur un flipper! *Morgan*

VERDICT 2


CONFIGURATION

386sx16, VGA, 1 Mo RAM, 3 Mo DD, clavier, cartes AdLib, SB/SBPro. Jeu et doc en anglais. Protection par code et installations limitées (3).



Graphismes 86%
Les différentes tables sont particulièrement réussies.

Animation 70%
Le scrolling est extraordinaire. On ne peut pas en dire autant de la bille...

Musique 67%
Les thèmes sont intéressants, mais la gestion des cartes est déficiente.

Bruitages 76%
On ne peut en profiter qu'à condition de couper la musique.

Maniabilité 75%
Un peu de lecture est indispensable pour pouvoir obtenir des bonus.

Jouabilité 21%
On hésite entre casser la disquette ou le clavier...

Durée de Vie 50%
La version PC est loin d'être aussi captivante que la version Amiga.

60%

BEST OF THE BEST CHAMPIONSHIP KARATE PC

TOP • Excellente animation des boxeurs. • Voix et bruitages digitalisés.

FLOP • Peu de variété dans les décors. • Un seul niveau de difficulté. • Maniement inadéquat en mode entraînement.

LORICIEL

DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2+ — PRIX A B C D E

Si les exploits d'André Panza et de Jean-Claude VanDamme vous passionnent, voici un moyen de marcher sur leurs traces sans pour autant devoir rentrer chez vous avec un œil au beurre noir. Best of the Best est la suite de Panza Kick Boxing et vous propose de remonter sur le ring pour une série de matches. De nombreux ajouts distinguent ce jeu de son prédécesseur, à commencer par le Kumaté, une épreuve non officielle qui, si vous la remportez, augmente significativement vos caractéristiques. Le nombre de coups possibles a été porté à 55 (plus quatre lors du Kumaté) et vous pouvez affronter jusqu'à seize combattants différents. Le jeu comprend une partie entraînement, dans un gymnase, qui permet d'augmenter l'endurance, la force et les réflexes.

VERDICT 1

Oui, mais... La jouabilité est bonne, sauf en mode entraînement où les commandes sont peu adaptées. Un seul niveau de difficulté rend ce jeu relativement ardu. Néanmoins, c'est un jeu qui plaira aux amateurs du genre. *Laurent*

Oui, mais... La première version était déjà un bon jeu. Cette nouvelle version n'y ajoute pas grand-chose, du moins en ce qui concerne les graphiques et le son. Cela dit, Best of the Best est un très bon jeu de sport de combat. *JLJ*

VERDICT 2

CONFIGURATION

PC 386, EGA/VGA/SVGA, 512-538 Ko RAM libre, 320 Ko RAM EMS, clavier, joystick, cartes AdLib, Roland, SB/SBPro. Protection par manuel.



Graphismes 70% Décors réalistes, mais peu variés. Bonne représentation des boxeurs.

Animation 80% L'animation, réalisée à partir de digitalisations, est une réussite.

Musique 60% La bande son est discrète et un peu monotone.

Bruitages 75% Beaucoup de bruitages, dont une bonne partie a été digitalisée.

Maniabilité 75% Il faut du temps pour maîtriser toutes les subtilités.

Jouabilité 65% Pas de problème au combat, que ce soit avec un clavier ou un joystick.

Durée de Vie 80% La compétition est longue et vous n'êtes pas au bout de vos peines.

75%

EIGHT BALL DELUXE Mac

TOP • Bande son d'un réalisme saisissant. • Inertie de la bille bien rendue. • Un des meilleurs flippers qui soient.

FLOP • Fenêtre de jeu trop petite. • On aurait aimé avoir 2 ou 3 flippers pour ce prix.

AMTEX

DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2+ — PRIX A B C D E

Les bonnes adaptations de flippers, celles qui restent pour l'éternité dans les annales de l'histoire, ne sont pas légion. Aussi, on ne peut que se réjouir de voir, enfin, l'adaptation fidèle de l'un des plus grands classiques des années 80, à savoir le Eight Ball Deluxe. Contemporain des Panthera ou Speak Easy, le Eight Ball Deluxe a su conquérir des légions de fidèles grâce à son plateau sobre mais équilibré et à sa bande son attrayante. Même si le flipper sur ordinateur perd un peu de son intérêt puisque le gain de parties gratuites n'est plus l'objectif absolu, il reste un excellent moyen de se détendre. Quant aux nostalgiques du vrai Eight Ball, qu'ils sachent qu'avec le jeu, un vrai flip et une bille leur seront offerts.

VERDICT 1

Oui! L'adaptation est fidèle et, mis à part quelques rebonds bizarres, l'inertie de la boule est bien rendue et on peut même faire bouger le flipper (avec la barre espace). Un seul reproche: les flips sont trop écartés. *Marc*

Oui! Eight Ball Deluxe est sans doute mon flipper préféré. Malgré quelques défauts (en particulier, les flips trop écartés), c'est une réussite. Une mention particulière pour les bruitages et la bande son, entièrement digitalisés. *JLJ*

VERDICT 2

CONFIGURATION

Mac II, Mac LC, Quadra, écran 12 pouces, 256 couleurs/niveaux de gris, 4 Mo RAM, 4 Mo DD. Jeu et doc en anglais. Pas de protection.



Graphismes 85% Superbe plateau, numérisé à partir de l'original.

Animation 75% Rien à redire. Bon rendu de l'inertie de la bille.

Musique 70% Jolie musique Country, qui est celle de la machine d'origine.

Bruitages 92% Tous les bruits ont été digitalisés. On s'y croirait...

Maniabilité 80% La doc n'est pas nécessaire, mais explique le principe du Eight Ball.

Jouabilité 80% Contrôle très réaliste. La jouabilité est proche de la réalité.

Durée de Vie 75% Un flipper n'est pas grand-chose en soi, mais Eight Ball est captivant.

80%

FORMULA ONE GRAND PRIX PC

TOP • La simulation de F1 la plus réaliste. • Graphismes et animation impressionnants. • Assistance progressive à la conduite.

FLOP • Longues heures d'entraînement.

MICROPROSE

DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2+ — PRIX A B C D E

Le but de ce jeu est de vous permettre de participer aux seize grands prix de la saison 1991. Le jeu se déroule sur les circuits authentiques, dont les tracés ont été fidèlement reproduits. Vous devrez vous familiariser avec chacun de ces tracés et configurer votre véhicule en fonction de leurs particularités. Vous devrez aussi apprendre à connaître les réactions de votre voiture en toutes circonstances. Outre la possibilité de vous entraîner sur chacun des seize circuits, vous pouvez demander à l'ordinateur de vous assister dans le pilotage de la voiture: boîte automatique, gestion de la vitesse et des dérapages, freinage assisté peuvent être gérés à votre place. L'imposante documentation n'est pas de trop pour apporter les renseignements nécessaires.

VERDICT 1

Oui! La documentation, d'excellente qualité, est indispensable pour saisir toutes les subtilités de ce jeu riche en possibilités, dont le réalisme surprendrait même un professionnel. Grand Prix s'affirme comme la meilleure simulation de F1 sur PC. *Max*

Oui! En jouant avec Grand Prix, j'ai retrouvé l'ambiance fascinante des grands circuits. Mieux, le logiciel offre un rendu impressionnant des sensations de pilotage d'une F1. De nombreuses aides à la conduite permettent de maîtriser le jeu. *Spy*

VERDICT 2

CONFIGURATION

PC 386sx, VGA/MCGA, 1 Mo RAM, 7 Mo DD, DOS 5, clavier, joystick, cartes AdLib, Roland, SB/SBPro. Jeu en anglais, doc en français.



Graphismes 90% Graphismes 3D réussis. Les conditions de pluie sont très bien rendues.

Animation 90% La fréquence des animations est réglable selon la puissance du PC.

Musique 60% Un air d'introduction, que l'on peut oublier.

Bruitages 75% Bien réalisés, permettent de suivre le régime moteur à l'oreille.

Maniabilité 90% Excellente documentation. Plusieurs options d'installation possibles.

Jouabilité 85% Excellente jouabilité, un peu meilleure avec le clavier.

Durée de Vie 95% Nombreux mois de jeu en perspective.

90%

FRONT PAGE SPORT FOOTBALL

PC

TOP
• Enfin une simulation de football américain.
• Excellente réalisation.
• Un jeu accessible à tous.

FLOP
• Les bruitages sont un peu pauvres.
• Dommage que le manuel n'ait pas été traduit.

DYNAMIX

DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2 + — PRIX A B C D E

Le football américain est, aux Etats-Unis, un véritable phénomène de société, réunissant plus de 100 millions de fanatiques, qui connaissent par cœur les performances de chacune des équipes nationales et les palmarès individuels des joueurs. En revanche, ce sport est relativement peu connu dans les autres pays du fait, surtout, du peu d'intérêt des médias. Pourtant, en dépit des apparences, ce jeu est basé sur des règles simples et met en jeu des tactiques très élaborées qui en font tout l'intérêt. Deux équipes de 11 joueurs se retrouvent sur le terrain. Chaque équipe attaque à tour de rôle et dispose de 4 essais pour franchir 10 yards. En cas d'échec, c'est au tour de l'adversaire, le but étant de porter la balle dans les buts adverses, réalisant le célèbre touch down.

VERDICT 1

Oui! Trois niveaux de difficulté, une jouabilité exemplaire et une réalisation excellente font de ce jeu une simulation très complète, ouverte à tous et qui a toutes les chances de réveiller des vocations. *Laurent*

Oui! Ayant pratiqué le football américain, j'ai trouvé que ce jeu était très réaliste. On se croirait devant la télé, avec les commentaires des journalistes en moins. L'ensemble du soft est bien réalisé et on se prend très vite au jeu. *Morgan*

VERDICT 2

CONFIGURATION
PC 386, VGA, 585 Ko RAM, 1 Mo EMS, 8 Mo DD, clav., joy., souris, AdLib, Roland, Pro Audio Spec., Thunderb., SB/SBPro. Jeu/doc anglais.



Graphismes 80% Très soignés, avec des angles de vue multiples.
Animation 80% Mouvements très réalistes et fluides, malgré le nombre de sprites.
Musique 70% Bande son de bonne qualité, peu envahissante.
Bruitages 55% La voix de l'arbitre est digitalisée, mais il manque étrangement la foule.
Maniabilité 85% Les commandes sont expliquées, soit dans le manuel, soit dans le jeu.
Jouabilité 75% Maniement instinctif et facile à mémoriser.
Durée de Vie 80% C'est l'archétype du jeu qui ne finit jamais.

85%

GOAL

Amiga

TOP
• Un contrôle de boule excellent.
• Des options nombreuses et utiles.
• Kick Off a su évoluer en prenant ce qu'il y avait de meilleur chez les autres.

FLOP
• Impossible de modifier les caractéristiques des joueurs.
• Difficile de réaliser un tir en hauteur.

VIRGIN

DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2 + — PRIX A B C D E

Goal n'est rien moins que la suite de Kick Off. Tout comme son prédécesseur, Goal est à mi-chemin entre la simulation et l'arcade. La version française comprend les 20 clubs de première division, avec les noms des véritables joueurs professionnels. Votre rôle consiste non seulement à diriger les actions des joueurs en cours de match, mais aussi à trouver pour chacun la meilleure place sur le terrain, en fonction de ses compétences. Toutefois, si ces compétences peuvent être affichées sous forme d'un graphique, elles ne peuvent pas être modifiées. Vous pouvez observer l'action soit à la verticale, soit en perspective, à la façon d'un jeu d'arcade et un "radar" donne un aperçu de l'ensemble du terrain a été ajouté.

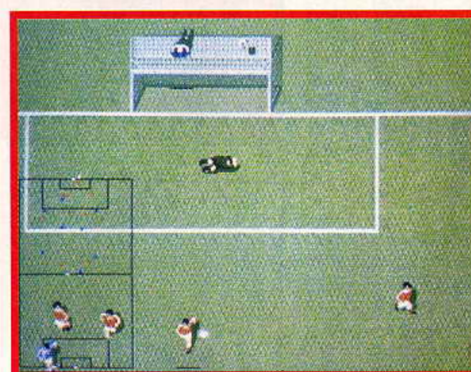
VERDICT 1

Oui! Goal est la meilleure version de Kick Off: la jouabilité a été considérablement améliorée, la visualisation du terrain est meilleure, tout comme les zooms et les effets de balle. C'est simple et à la portée de tous. *Laurent*

Oui! Les deux Kick Off ne m'avaient pas enthousiasmé en raison d'un contrôle de balle difficile. Avec Goal, les programmeurs rectifient le tir. Quelques parties m'ont suffit pour m'adapter au contrôle des joueurs. *Marc*

VERDICT 2

CONFIGURATION
Amiga tous modèles, 1 Mo RAM, joystick. Jeu et doc en français. Protection par logiciel.



Graphismes 75% Les sprites sont plus grands. Le terrain change en fonction de la météo.
Animation 81% Les animations sont très réalistes, surtout après un but marqué.
Musique 73% La musique ne soulève pas les foules, ce qui n'est guère une catastrophe.
Bruitages 88% Toute l'ambiance d'une rencontre : sifflets, cris, bruits de balle...
Maniabilité 77% Pas d'intro spectaculaire, mais des tableaux clairs et fonctionnels.
Jouabilité 80% Une phase d'entraînement est nécessaire.
Durée de Vie 91% Un jeu dont on ne se lasse pas.

88%

JORDAN IN FLIGHT

PC

TOP
• Réalisme du jeu et action très prenante.
• Convivialité du logiciel.

FLOP
• Impossible de jouer à deux.
• Matches limités à trois contre trois.

ELECTRONIC ARTS

DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2 + — PRIX A B C D E

Voici, rien que pour vous, l'occasion de réunir au Basket Arena de Wilmington les 33 plus grands joueurs de basket de la NBA. Vous aurez l'occasion de les réunir par groupes de six autour d'un même panier dans une épreuve où ils devront marquer le maximum de paniers. Le style particulier de chaque joueur a été conservé et vous pourrez même avoir le privilège de contrôler les actions de Michael Jordan en personne. Le rôle de celui-ci ne s'arrête pas là, puisqu'il intervient à travers un bon nombre d'animations digitalisées pour commenter divers aspects du jeu. Le jeu permet de paramétrer de nombreuses fonctions, ainsi que de placer plusieurs caméras pour enregistrer les actions et, pourquoi pas?, réaliser un montage vidéo des plus beaux paniers.

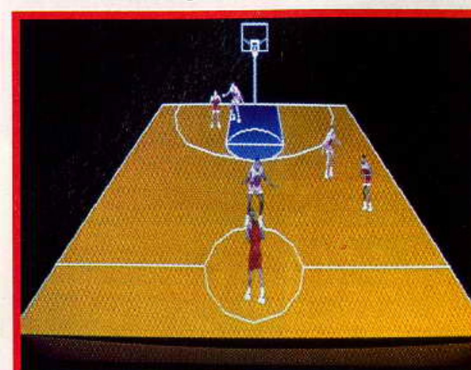
VERDICT 1

Oui! Jordan in Flight est une réussite. Il réunit de nombreux atouts: petite taille, excellente jouabilité, contrôle simple, efficace, logique... Il persiste encore quelques petits défauts, mais elles ne tirent pas à conséquence. *Morgan*

Oui! Surprenant, étonnant, époustouflant: les qualificatifs ne manquent pas pour décrire ce jeu, que ce soit à propos de la réalisation, de la jouabilité ou du son. Seul problème: c'est pratiquement injouable à la souris. *Pascal*

VERDICT 2

CONFIGURATION
PC 386sx 25, VGA, 560 Ko RAM, 1,5 Mo EMS, 3 Mo DD, clav., souris, joy., AdLib, SB/SBPro. Jeu en angl., doc français. Pas de protection.



Graphismes 81% Digitalisations simples, mais efficaces. Le décor est très beau.
Animation 84% Une fluidité exemplaire, même sur des machines peu puissantes.
Musique 72% La musique n'intervient qu'en inter-jeu.
Bruitages 82% C'est du grand art. Tous les bruitages sont digitalisés.
Maniabilité 90% Le jeu est petit, l'installation rapide et les commandes sont simples.
Jouabilité 89% Contrôle simple avec un joystick, mais problématique avec une souris.
Durée de Vie 80% Arriver au bout en mode professionnel est loin d'être évident.

86%

DAVID LEADBETTER'S GOLF — PC

TOP • L'utilisation de la 3D est très réussie.
• La visualisation, style caméra, suit la balle après chaque coup.

FLOP • Graphismes ternes, où l'on ne retrouve pas les 256 couleurs de la VGA.
• Une bande son franchement insuffisante.

MICROPROSE



DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2 + — PRIX A B C D E

Après Links 386, on pouvait imaginer que tout avait été dit en matière de simulation de golf sur PC. Néanmoins, David Leadbetter's Golf montre que l'on peut toujours varier avec succès sur ce thème. Moins beau que Links 386, le jeu est néanmoins très agréable. Loin d'être une simple conversion des versions Atari et Amiga, il a été réécrit pour tirer parti des capacités graphiques du PC. On retrouve toute la richesse des options qui avaient contribué au succès des versions précédentes: terrains variés, entraînement avec les différents clubs, placement précis des pieds et du tee, etc. Après chaque coup, une caméra mobile permet de suivre la trajectoire de la balle et un commentaire de David Leadbetter lui-même vous permet de corriger vos erreurs au fur et à mesure.

VERDICT 1

Oui, mais... Cette simulation est d'un grand réalisme et, souvent, on a l'impression de tenir un club. Toutefois, je me demande bien pourquoi la réalisation graphique et sonore est aussi sommaire. Où sont les 256 couleurs? Et la bande son? *Spirit*

Oui, mais... David Leadbetter's Golf part avec de bonnes intentions et il a l'étoffe d'un excellent jeu, mais on a l'impression que les programmeurs se sont arrêtés en chemin: graphismes flous, bande son plus que discrète... Bof! *T. Rex*

VERDICT 2



CONFIGURATION
PC386, VGA/MCGA, 2 Mo RAM, 10 Mo DD, clavier, joystick, souris, cartes AdLib, Roland, SB/SBPro, MS-DOS 5. Jeu et doc en anglais.



Graphismes 65% La 3D est bien faite, mais les graphismes sont ternes.
Animation 90% Dans ce domaine, le jeu fait vraiment très fort.
Musique 65% La musique se limite à la présentation.
Bruitages 30% Seul le bruit de la balle ou un arbre rappelle que vous n'êtes pas sourd.
Maniabilité 80% Les commandes sont ergonomiques et la notice n'est pas nécessaire.
Jouabilité 85% L'ergonomie a été parfaitement étudiée.
Durée de Vie 85% Si vous aimez le golf, ce jeu vous retiendra pendant de longues heures.
90%

NO SECOND PRIZE — Amiga

TOP • Une animation absolument superbe.
• Des bruitages très réalistes: on s'y croit.
• La maniabilité est parfaite.

FLOP • Les graphismes 3D sont très (trop) sobres.
• Aucune possibilité de jouer à deux.

THALION



DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2 + — PRIX A B C D E

Imaginez un engin de rêve, une moto pour laquelle ce qui se fait de mieux serait tout juste suffisant. Un tel modèle existe — il a été créé à deux exemplaires, dont l'un a été perdu et l'autre est le prix d'une course spéciale organisée sur vingt des plus grands circuits du monde. Seuls les six meilleurs (quatre hommes et deux femmes) ont une chance de se qualifier. Vous incarnez l'un d'entre eux et votre but est, bien évidemment, de remporter les courses afin de devenir l'heureux possesseur du monstre. Le jeu bénéficie d'un affichage en 3D sobre mais néanmoins très efficace. L'impression de vitesse est parfaitement rendue et toutes les commandes sont accessibles à la souris. De nombreuses options vous permettent d'adapter votre moto à votre style de conduite.

VERDICT 1

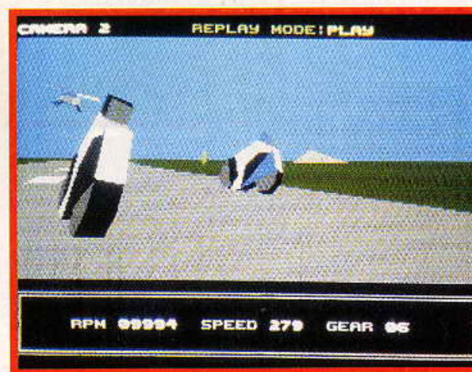
Oui! On retrouve la griffe de Thalion: un design soigné et un niveau de programmation exceptionnel. L'affichage 3D est parmi les plus rapides que l'on ait vu sur Amiga, la jouabilité est excellente et la sensation de vitesse est impressionnante. *Vladimir*

Oui! Aucun doute là-dessus: No Second Prize est le Vroom de la course de motos. Même si les graphismes, très dépouillés et simplifiés à l'extrême, peuvent rebuter, ne vous y fiez pas: on vous le dit, ce jeu est un des meilleurs qui soient sur Amiga. *T. Rex*

VERDICT 2



CONFIGURATION
Amiga tous modèles, 1 Mo RAM, souris, clavier. Jeu en anglais, doc en français.



Graphismes 70% De belles pages intermédiaires pour nous changer de la 3D.
Animation 95% L'animation est la plus fluide de tout ce que l'on peut voir sur Amiga.
Musique 70% De bons thèmes rythmés accompagnent les écrans intermédiaires.
Bruitages 80% Bruits du moteur, vrombissements des concurrents, c'est du tout bon.
Maniabilité 85% La doc est tellement claire qu'il n'est pas nécessaire de la lire.
Jouabilité 85% Le maniement à l'aide de la souris est parfait.
Durée de Vie 85% Les vingt courses vous demanderont un bon moment et pas mal d'efforts.
85%

NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP — Amiga

TOP • La jouabilité est parfaite.
• Les graphismes et l'animation sont très bien réalisés.

FLOP • Les bruitages sont répétitifs et peu réalistes.
• Pas de musique, sauf dans l'intro (du moins, dans la version testée).

GREMLIN



DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2 + — PRIX A B C D E

Si vous rêviez de jouer à une course de voitures qui exploite à fond la simulation et qui soit aussi jouable qu'un jeu d'arcade, ne cherchez pas plus loin, Nigel Mansell's World Championship est ce qu'il vous faut. Ce jeu reprend les points forts de Vroom et de Lotus III. Basé sur le Championnat du monde de F1 de la saison 1992, ce jeu vous permet d'incarner le célèbre Nigel Mansell. Aux commandes de votre Williams Renault, vous allez devoir démontrer vos qualités de pilote et remporter le championnat de monde. Le jeu propose plusieurs options, permettant de configurer le type de contrôle, le niveau de difficulté, les paramètres de la voiture (angle des ailerons, type de pneus, boîte manuelle ou automatique, etc.) avant de vous laisser vous placer sur la ligne de départ.

VERDICT 1

Oui, mais... Je ne suis pas un fanatique des courses de F1, mais Vroom est un de mes jeux favoris et je persiste à le préférer à Nigel Mansell's World Championship, un peu moins réaliste. Mais, si vous êtes un fana, n'hésitez pas à acheter les deux. *Pierre*

Oui! Dans un genre où Vroom règne en maître incontesté, il est difficile pour un nouveau jeu de s'imposer. Celui-là est très plaisant, bien réalisé, d'une jouabilité impeccable et a, à mon avis, pas mal de chances de tenir tête à Vroom. *T. Rex*

VERDICT 2



CONFIGURATION
Amiga tous modèles, 1 Mo RAM, clavier, joystick, souris. Jeu en anglais.



Graphismes 85% Tous les graphismes sont clairs, variés et agréables.
Animation 80% L'animation est bien fluide, sans aucun ralentissement.
Musique 40% Pas de musiques dans notre version (sauf pendant l'intro).
Bruitages 75% Pas très réalistes et un peu répétitifs.
Maniabilité 85% Tout est clair et précis et les options sont complètes.
Jouabilité 90% Difficile d'imaginer plus convivial.
Durée de Vie 75% Le mode Championship vous donnera bien du fil à retordre.
85%

1993 : l'année des neurones

Cette année, les rubriques Réflexion, Stratégie et Wargames ont été regroupées en une seule, ceci pour plusieurs raisons. D'une part, il nous a semblé que séparer les wargames et les jeux de stratégie n'était pas très logique. D'autre part, certains jeux se sont avérés impossibles à classer dans une seule catégorie: Dune II, Kingmaker, Civilization, par exemple, en font partie. Enfin, il faut bien reconnaître que les wargames sont trop peu représentés pour constituer une rubrique à part.
Tout comme l'année dernière, les possesseurs de PC seront comblés, car le choix est vaste, mais l'Amiga reste présent et on assiste à une percée timide du Mac - les baisses de prix intervenues chez Apple n'y sont sans doute pas étrangères.
L'évènement de l'année dans cette catégorie, c'est très certainement Dune II, de Virgin Games. Plus abordable que Civilization, c'est néanmoins un jeu de stratégie/réflexion très complet, de surcroît très bien réalisé et disposant d'une très belle bande son qui fait appel à de nombreuses digitalisations.

WARGAMES : PEU MAIS BONS

Les wargames purs sont sans doute les moins bien représentés, témoignant de la réserve des joueurs vis à vis de ces "jeux de guerre". Néanmoins, à défaut de la quantité, la qualité est présente.
En tout premier lieu, Microprose entre sur le champ de bataille avec Fields of Glory, une très belle simulation des campagnes Napoléoniennes qui, bien que d'un niveau assez faible, constitue une excellente et facile introduction au wargame.
Blue Byte, qui continue à exploiter le filon de Battle Isle, nous propose Battle Isle 93, d'un niveau nettement plus élevé.
Enfin, Three Sixty Pacific, créateur du célèbre Harpoon, réaffirme sa maîtrise du sujet avec Patriot, un wargame tactique reproduisant l'opération Desert Storm.



En même temps qu'il faisait ses premiers pas dans le jeu de rôle avec The Legacy, Microprose s'essayait au Wargame avec Fields of Glory. Ce jeu a été (et reste d'ailleurs) l'objet d'un débat animé à la rédaction : les pros des cases hexagonales lui reprochent sa trop grande facilité et l'attitude passive de l'ennemi. Les débutants le remercie de les avoir initiés "en douceur" à un genre jusqu'ici revêche et fort peu convivial. Mais tous sont unanimes à reconnaître que le rendu graphique est magnifique et que, malgré tout, le jeu est passionnant.

DANS LA JUNGLE MOITE...

Seal Team, d'Electronic Arts, est un jeu original par plus d'un point.
Il associe plusieurs genres: stratégie, action, wargame. Mais c'est aussi la seule simulation de fantassins en 3D qui existe et qui place le joueur à la tête d'une escouade de Bérets Verts en pleine jungle du Viêt-Nam.



On prend les mêmes et... on fait quelque chose de différent ! Dune II, s'il reprend le scénario de Dune, est cependant radicalement différent du Tilt d'Or 92 : pour lui, c'est stratégie avant tout, mais soutenue par une superbe réalisation.

PC Dune 2

Cette année, la production de jeu de stratégie a été très importante. Parmi les softs les plus achetés, les jeux Dune II et Syndicate reviennent régulièrement. Les techniques de programmation ainsi que le thème abordé sont différents, pourtant ces produits made in USA ont de nombreux points similaires. Quel sera le vainqueur de ce match au sommet ? Réponse dans les lignes qui suivent !

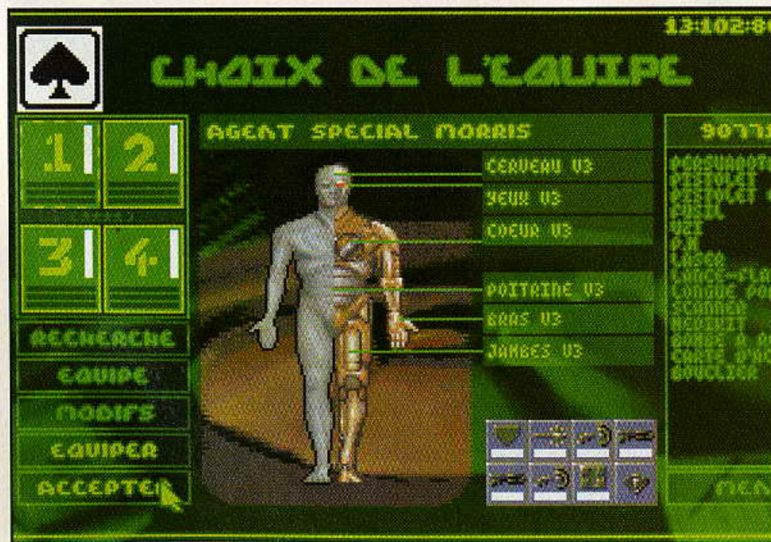
GRAPHISMES

DUNE 2 : 80 % — SYNDICATE : 90 %

Sur ce point, les deux jeux sont différents. Il s'agit en fait du choix que font les éditeurs actuellement entre le MCGA ou le SVGA. Dune 2 utilise une définition de 320 x 200 en 256 couleurs alors que Syndicate a opté pour une haute résolution 640 x 400 en 16 couleurs. Cela permet à Dune 2 d'avoir des graphismes sans prétention, certes, mais très clairs. Le SVGA permet à Syndicate d'adjoindre aux décors de nombreux détails. Notre préférence va quand même à Syndicate dont les graphismes très fouillés et les nombreux tableaux donnent un caractère sans équivalent au jeu.



Dans Dune 2, vous pouvez jouer trois maisons différentes.



Syndicate. Vous devrez développer certaines technologies pour vous équiper.

ANIMATION

DUNE 2 : 75 % — SYNDICATE : 82 %

La différence graphique influe sur l'animation. Dans Dune 2, elle est fluide, sans prétention et efficace. Quel que soit le nombre d'actions en cours ou d'ennemis affichés à l'écran, l'animation reste "propre" et de vitesse constante. Syndicate a certainement donné du fil à retordre aux programmeurs. La finesse des graphismes et le nombre d'objets animés n'ont pas facilité la fluidité de l'ensemble. Il s'avère pourtant que l'animation est réussie et que les ralentissements sont finalement plutôt rares, à condition de jouer sur une machine puissante (386dx 33 minimum). Même si Dune 2 s'adresse à un public plus vaste, notre préférence va à Syndicate pour les efforts réalisés.

BANDE SON

DUNE 2 : 87 % — SYNDICATE : 84 %

Les musiques des deux jeux sont d'excellente facture et rajoutent au jeu une ambiance intéressante. Les sonorités de Dune 2 se rapprochent de celles de Dune 1 et sont donc sublimes (n'oublions pas qu'un CD audio était sorti dans le commerce !). Au niveau des bruitages, il est clair que Syndicate est très bien réalisé. Malgré cela, Dune 2 le coiffe au poteau car les voix digitalisées sont parfaitement adaptées au jeu. Elles sont splendides et superbement rendues. Le volume change en fonction de la distance qui vous sépare du lieu où il y a du bruit. Il s'agit ici des voix anglaises. Alors, selon votre configuration sonore, vous préférerez Dune 2 (pour les Sound Blaster) ou Syndicate (Adlib).



Dune 2 : un simple clic de la souris et vos unités sont prêtes à réagir.

PRISE EN MAIN

DUNE 2 79 % — SYNDICATE 78 %

Dans Dune 2, l'ensemble du jeu est en français. Cela facilite la compréhension de l'ensemble. La séquence d'introduction vous met très vite dans le bain. Une fois la partie commencée, il est très dur de s'arrêter. C'est une vraie drogue! Toutes les commandes sont rapidement assimilables (souris). Avec Syndicate, c'est un peu le même cas de figure. Les actions sont simples, faciles à mettre en œuvre. En revanche, la gestion de la section recherche et développement est un peu moins évidente de prime abord. Les deux jeux sont donc plutôt à égalité, avec peut être une petite préférence pour Dune 2.



Certes, Syndicate est un jeu violent! Il pourra choquer certaines sensibilités.



Dune 2 : les choses se corsent vite et la difficulté pourra en rebuter certains.

JOUABILITE

DUNE 2 83 % — SYNDICATE 77 %

Les deux jeux se manipulent à la souris. L'ergonomie est parfaite et sans bug. Les sauvegardes peuvent être effectuées à tout moment dans Dune 2 alors que, dans Syndicate, vous ne pourrez le faire qu'entre chaque mission. Là où le bât blesse, c'est que la gestion des décors dans Syndicate n'est pas toujours excellente. Il m'est arrivé de rester bloqué dans une maison ou de me faire expulser en dehors de la ville car les personnages reculent à chaque fois qu'ils subissent un impact de balles. Du coup, cela gâche certaines missions qu'il faut recommencer. Pour ce petit défaut (qui heureusement n'est pas systématique), il semble que Syndicate ne soit pas à la hauteur de Dune 2.

DUREE DE VIE

DUNE 2 80 % — SYNDICATE 76 %

Dans les deux jeux, les missions sont assez variées. La progression est cependant plus évidente dans Syndicate même si le côté stratégie est moindre (l'action se résumant plus souvent en un gigantesque carnage!). Dans Dune 2, le côté stratégique un peu plus développé et la difficulté de certaines missions donnent au jeu une durée de vie plus importante. A condition bien sûr de ne pas buter sur une mission. Dans ce cas, vous risquez de vous décourager. Ce sentiment est plutôt rare dans Syndicate. Alors à vous de choisir: facilité et progression constante ou difficulté et réflexion plus importante? Pour ma part, Dune 2 prend encore le dessus.



L'aspect graphique dans Syndicate est particulièrement réussi.

VERDICT

DUNE 2	85%
SYNDICATE	86%

Dune 2 est un excellent jeu de stratégie. Même s'il ne fait pas preuve d'une grande originalité, la réalisation est vraiment parfaite. Syndicate, quant à lui, est un jeu très agréable et qui propose un thème nettement plus original et attrayant. L'ambiance dans le jeu est prédominante. De plus, certaines missions nécessitent une organisation sans faille (répartition du matériel, choix des personnages, lieux stratégiques, etc.). Syndicate est donc à mon avis plus attractif. Son seul défaut est qu'une fois fini, on n'y revient pas. Heureusement, un data disk est prévu et permettra de repartir en guerre. Nouvelles armes, nouvelles missions, tout ce qu'il faut pour réveiller notre Syndicat!

Morgan Feroyd

CONTRAPTIONS

PC

TOP
- Les décors en 3D isométrique sont d'une bonne diversité.
- Casse-tête dignes des neurones les plus touffus.
- Très bonne réalisation.

FLOP
- Niveau de difficulté parfois un peu trop élevé.
- Une erreur oblige à recommencer le niveau depuis le début.
- Musique un peu lassante car très répétitive.

MINDSCAPE

DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2 + — PRIX A B C D E

Nouvel employé, vous venez d'être reçu par le grand patron qui vous explique votre job : entretenir les machines, caler les minuteurs, assurer le bon fonctionnement des tapis roulants et remplacer les éventuels composants endommagés. Voilà qui ne devrait pas être trop difficile s'il n'y avait vos camarades travailleurs qui prennent un malin plaisir à vous mettre des bâtons dans les roues en dissimulant vos outils aux quatre coins de l'usine. A vous de les retrouver le plus rapidement possible pour pouvoir faire votre travail. Le hic, c'est que l'accès à ces outils est défendu par différentes barrières qu'il faudra franchir, à condition de découvrir les interrupteurs qui les commandent et de les actionner dans le bon ordre.

VERDICT 1

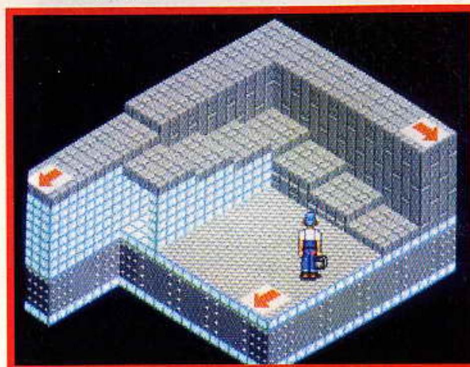
Oui! Contraptions privilégie la réflexion. S'il est simple au début, le jeu se corse rapidement et le chemin à suivre n'est pas facile à repérer au premier coup d'œil. La réalisation est très bonne, mais le niveau de difficulté est un peu trop élevé. *Jacques*

Oui, mais... Même si je me suis amusé avec Contraptions, tout n'est pas parfait. La correspondance des couleurs n'est pas toujours respectée et le maniement au joystick est loin d'être parfait. C'est un bon jeu, mais il y en a de meilleurs. *Peter*

VERDICT 2

CONFIGURATION

PC 286, VGA, 640 Ko RAM, 3 Mo DD, clav., joy., AdLib, Roland, SB/SBPro. Jeu et notice en anglais.



Graphismes 75%
Les décors en 3D isométrique rendent bien le relief des niveaux.

Animation 65%
Peu d'animations, mais le jeu ne s'y prête guère.

Musique 65%
Convenable mais répétitive, elle finit par être lassante.

Bruitages 60%
Quelques bruits accompagnent les actions.

Maniabilité 75%
On entre dans le jeu en quelques minutes.

Jouabilité 60%
L'ergonomie est correcte au joystick, mais nettement moins au clavier.

Durée de Vie 75%
La difficulté risque de rebuter les joueurs occasionnels.

75%

CREEPERS

PC

TOP
- Quatre-vingt niveaux à résoudre.
- Réalisation correcte.

FLOP
- L'idée est loin d'être originale.
- Graphismes et musique moyens.
- Aucun effort n'a été fait pour les bruitages.

PSYGNOSIS

DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2 + — PRIX A B C D E

Il y a encore quelques semaines, vous sauviez des hordes de Lemmings et tentiez de secourir de malheureuses tomates menacées de finir en ketchup. Infatigable défenseur de la gent animale et potagère, vous voici promu au rang de Grand Défenseur des Lépidoptères ! Dans Creepers, votre rôle consiste en effet à protéger et à guider de fragiles chenilles jusqu'à la douce chaleur du cocon, où elles se transformeront en splendides papillons aux couleurs chatoyantes. A cet effet, vous disposez de tout un tas d'objets divers avec lesquels vous pourrez obliger vos protégées à éviter les obstacles et à emprunter les chemins les plus courts. Bien entendu, ces objets sont en nombre limité, alors que les chenilles, elles, se multiplient…

VERDICT 1

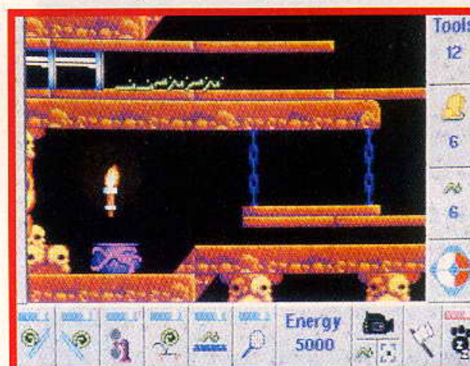
Oui, mais... Les énigmes proposées sont complexes et la réalisation est irréprochable mais on compte déjà des dizaines de clones de Lemmings et l'attrait du jeu, dû en partie à l'idée originale, commence à s'estomper. *Marc*

Non! Quand des éditeurs découvrent une mine d'or, ils ont toujours tendance à l'épuiser trop tôt. C'est le cas de Psygnosis avec des jeux du genre de Lemmings. Ici, même si le thème est drôle, la réalisation n'est pas à la hauteur. *Morgan*

VERDICT 2

CONFIGURATION

PC 386, VGA, 1 Mo RAM, souris, AdLib, Roland, SB/SBPro. Jeu en anglais, doc en français. Protection par codes.



Graphismes 65%
Dessins plutôt naïfs et couleurs vives, pour un style un peu trop simpliste.

Animation 60%
Pas grand-chose en dehors de la reptation des vers et du vol des papillons.

Musique 65%
Les musiques correspondent aux graphismes : pas de quoi s'extasier.

Bruitages 6%
A part un bip de ci, de là, c'est le silence.

Maniabilité 75%
Pas de problèmes pour maîtriser les commandes.

Jouabilité 75%
L'interface, à base d'icônes, est très intuitive.

Durée de Vie 80%
Les 80 niveaux vous tiendront en haleine un bon moment.

75%

LEMMINGS II : THE TRIBES

Amiga

TOP
- Plus de 50 nouveaux lemmings !
- Beaucoup d'humour tout au long du jeu.
- 120 niveaux à compléter.

FLOP
- Il est beaucoup trop facile de finir les tableaux.
- Les lemmings ont toujours le même look.

PSYGNOSIS

DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2 + — PRIX A B C D E

Non seulement les Lemmings se reproduisent à une vitesse impressionnante, mais en plus, ils évoluent ! Capables d'accomplir à peine huit actions il y a à peine un an, les voici devenus capables d'en accomplir plus de cinquante. Certains sont même aptes à agir de façon différente en fonction des coutumes locales ! Les douze tribus qui peuplent l'île des Lemmings réunissent quasiment tout ce que l'on peut imaginer comme activité, depuis les lanceurs de grappins aux pilotes de tapis volants, en passant par les skieurs et les joueurs de cornemuse. En revanche, même s'ils se sont parfaitement adaptés à leur milieu naturel, ils sont toujours aussi stupides et il faut les guider pas à pas en utilisant leurs compétences pour leur faire franchir les obstacles naturels.

VERDICT 1

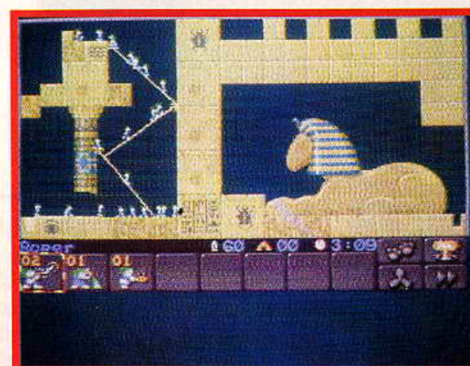
Oui, mais... Ce nouvel épisode fourmille de trouvailles ingénieuses. Mais passé le plaisir de la découverte, vous risquez d'être déçus. En effet, il ne faut sauver qu'un lemming pour passer au tableau suivant : c'est bien trop simple ! *Marc*

Oui ! Non seulement Lemmings est un classique du genre mais en plus il se modernise. Lemmings 2 nous fait découvrir plus de 50 nouveaux lemmings, dont certains sont absolument hilarants et qui vous réservent plus d'une surprise. *Noëlle*

VERDICT 2

CONFIGURATION

Amiga tous modèles, 1 Mo RAM, souris, jeu en anglais, doc en français.



Graphismes 75%
Les décors sont variés mais les lemmings ont toujours le même look.

Animation 85%
Animer des actions aussi variées avec d'aussi petits sprites est un exploit.

Musique 80%
Chaque niveau dispose de sa propre musique. Thèmes variés à souhait.

Bruitages 70%
Très réussis, mais le "Oh, no!" du lemming en perdition a disparu.

Maniabilité 85%
Un mode entraînement vous familiarise avec les nouvelles possibilités.

Jouabilité 80%
On s'habitue vite à la variété d'options possibles.

Durée de Vie 70%
Le jeu est un peu trop simple et l'attrait de la nouveauté ne dure pas.

85%

1869

Amiga

TOP • Malgré la complexité de la simulation, 1869 est facile à utiliser.
• Rares sont les jeux de stratégie pour quatre joueurs.

FLOP • Le sujet n'a rien de bien passionnant.
• Les mécanismes du jeu sont classiques et n'apportent rien de nouveau.

FLAIR SOFTWARE



DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2 + — PRIX A B C D E

Dans cette simulation économique, vous jouez le rôle d'un armateur à l'aube de la révolution industrielle. Vous allez pouvoir affronter jusqu'à trois autres joueurs (ou bien l'ordinateur) dans une guerre commerciale où il n'y a pas de place pour la pitié. En 1869, les bateaux sont le moyen le plus courant pour faire passer des marchandises d'un pays à un autre. Pour vous lancer dans la libre entreprise, vous devez donc commencer par acheter un rafiot d'occasion, puis recruter un équipage. Si vous savez profiter de la conjoncture historique (guerres, famines, ruée vers l'or...), vous ferez très rapidement fortune, surtout si vous vendez des armes. La simulation respecte en effet fidèlement les réalités historiques de l'époque.

VERDICT 1

Oui, mais... Cette simulation prend en compte un nombre incroyable de facteurs et fait montre d'un réalisme impressionnant. Seulement voilà, jouer le rôle d'un commerçant du XIX[e] siècle n'a rien de bien exaltant. *Marc*

Oui, mais... Bien que bénéficiant d'une réalisation soignée, 1869 est un peu trop complexe à mon goût. J'aurais aimé disposer de plus d'informations sur l'offre et la demande dans les autres ports. 1869 est tout de même une belle simulation. *Serge*

VERDICT 2

CONFIGURATION

Amiga tous modèles, 1 Mo RAM, souris. Pas d'installation sur DD. Jeu en anglais, doc en français. Protection par manuel.



Graphismes 67%
Les graphismes sont agréables, sans toutefois atteindre des sommets.

Animation 65%
Il y a quelques petites animations qui égayent la plupart des écrans.

Musique 70%
Très jolie musique rétro dans l'intro du jeu.

Bruitages 50%
Limités au strict minimum mais, de toute façon, il n'y a rien à "bruiter".

Maniabilité 74%
Le manuel est épais et bourré de références historiques, mais facile à lire.

Jouabilité 72%
Le système de jeu est bien conçu et clairement expliqué.

Durée de Vie 82%
Le fait de pouvoir jouer contre des adversaires humains relance l'intérêt.

74%

BATTLE CHESS 4000

PC

TOP • Excellents graphismes en mode SVGA, 256 couleurs.
• Superbes animations, pleines d'humour et variées.
• Le niveau ELO du programme a été amélioré.

FLOP • Pas beaucoup de musique pour accompagner les animations.
• Le niveau de faible difficulté joue relativement mal.

INTERPLAY



DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2 + — PRIX A B C D E

Reprenant la version de Battle Chess — jeu d'échecs avec combats animés — cette nouvelle version est vraiment superbe, pleine d'humour et de surprises et joue en outre fort bien. Battle Chess, à sa sortie, fit l'effet d'une petite révolution dans le monde des jeux d'échecs. Cette nouvelle mouture reprend le même principe et exploite au mieux les capacités des PC actuels. Les graphismes sont excellents, grâce à l'adoption du mode SVGA (640 x 480 en 256 couleurs), seul capable de rendre à la fois la finesse des détails et la subtilité des dégradés. Les combats et les scènes d'animation sont encore plus longues et plus étonnantes et on assiste ainsi à de véritables dessins animés, à l'humour toujours aussi décapant, avec de nombreuses allusions à des thèmes célèbres.

VERDICT 1

Oui! Les graphismes en mode SVGA sont époustouflants et toutes les animations sont remplies d'humour. La bande son est à la hauteur de l'animation. Quant aux capacités du programme d'échecs, il est nettement plus fort. *Jacques*

Oui, mais... Le Super VGA est un mode graphique qui offre vraiment une qualité inégalée. Mais je m'interroge sur un point: Est-ce un jeu d'échecs ou un jeu de rôle? Difficile de concilier les deux. A essayer avant d'acheter. *Morgan*

VERDICT 2

CONFIGURATION

PC 286, SVGA, 600 Ko RAM, 1 Mo EMS, 12 Mo DD, clav., souris, AdLib, Pro Audio Spec., SB/SBPro. Jeu en anglais, doc en français.



Graphismes 85%
Les pièces et l'échiquier sont vraiment superbes.

Animation 90%
Les animations sont très variées, fluides et pleines d'humour.

Musique 60%
Les thèmes musicaux sont assez rares.

Bruitages 80%
Ils accompagnent parfaitement chaque combat ou déplacement de pièce.

Maniabilité 80%
L'installation est facile et le manuel bien clair.

Jouabilité 80%
Rien à redire, le contrôle à la souris est parfait.

Durée de Vie 85%
Une fois toutes les animations découvertes, il reste un très bon jeu d'échecs.

85%

CHESS MANIAC 5 BILLION AND 1

PC

TOP • Les commentaires (en anglais) sont à mourir de rire.
• Les gags qui émaillent le jeu surprennent et amusent.

FLOP • Difficile de jouer en 3D sans l'échiquier 2D complémentaire.
• La vidéo n'apporte pas grand-chose.
• Niveau de jeu peu performant.

MICROPROSE



DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2 + — PRIX A B C D E

Chess Maniac 5 Billion and 1 est, comme son nom l'indique, un jeu d'échecs, de la même veine humoristique que Battle Chess. Il se distingue toutefois des jeux dits "sérieux" par un côté farfelu et imprévisible. D'emblée le ton est donné avec le choix des pièces: classiques (Staunton) ou les très particulières pièces du programme, représentées par différents personnages costumés et digitalisés. Le jeu se déroule sur un échiquier en deux ou trois dimensions et la prise de chaque pièce donne lieu à une courte séquence animée montrant le déroulement du combat. A côté de ces animations, le programme offre de nombreuses options de jeu : retour en arrière, recherche de mat, dix niveaux de jeu, retournement de l'échiquier... il y en a pour tous les goûts.

VERDICT 1

Oui, mais... Microprose nous livre ici un logiciel peu convaincant. Le mode 3D est difficilement lisible, les animations sont courtes et peu amusantes. Quant à la force du jeu, elle est désolante. En revanche, les commentaires digitalisés sont hilarants. *Jacques*

Non! En dépit de 12 disquettes compactées et de 90 minutes d'installation, Chess Maniac n'arrive pas à la cheville de Battle Chess. L'échiquier 3D est illisible, les animations sont courtes et peu drôles. *Spirit*

VERDICT 2

CONFIGURATION

PC 386sx/25, VGA, 570 Ko RAM, 1 Mo EMS, 27 Mo DD, clav., souris, AdLib, Roland, Pro Audio Spec., SB/SBPro. Jeu anglais, doc en français.



Graphismes 50%
Graphismes moches, confus et illisibles en 3D.

Animation 76%
Les scènes digitalisées sont trop courtes mais bien fluides.

Musique 60%
Quelques mélodies, assez agréables, pendant les présentations.

Bruitages 89%
Nombreuses digitalisations vocales, très variées et très drôles.

Maniabilité 75%
La gestion à la souris est intuitive. Pas besoin de lire le manuel.

Jouabilité 53%
Injouable en 3D sans l'échiquier 2D complémentaire.

Durée de Vie 60%
Le niveau ELO et trop faible pour présenter beaucoup d'intérêt.

68%

CIVILIZATION

Mac

TOP
- Originalité du propos.
- Richesse et durée de vie incroyables.
- Le mélange de genres est parfaitement réussi.
- Interface très maniable.

FLOP
- Le contexte graphique et sonore aurait gagné à être plus étoffé.
- Le manuel est dense, confus et difficile à digérer.

MICROPROSE



DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2 + — PRIX A B C D E

Prendre la tête d'une peuplade primitive et l'emmener, de millénaire en millénaire, jusqu'à la conquête de l'espace, telle est la tâche titanesque que vous assigne Civilization. A partir d'un campement de nomades, vous devrez créer une ville, puis assurer votre expansion territoriale et la croissance de la population. Mais vous n'êtes pas seul sur Terre: d'autres peuples (Romains, Zoulous, Babyloniens...) affichent les mêmes ambitions expansionnistes. Guerre ou diplomatie, tous les moyens sont bons pour arriver à vos fins. Mais n'oubliez pas que, sans une économie forte, les plus grands empires ne sont que des châteaux de cartes et que, sans la maîtrise des progrès techniques, vous avez les plus fortes chances de vous faire coiffer au poteau.

VERDICT 1

Oui! Le chef-d'œuvre de Sid Meier débarque sur Mac! Economie, diplomatie, guerre, sciences, culture, histoire, politique, Civilization embrasse avec brio tous les domaines de l'activité humaine pour vous emmener dans une aventure mégalomane. *Catherine*

Oui! Civilisation fait partie de ces logiciels qui, partant d'une idée a priori simple, réussissent le pari de maintenir tout joueur normalement constitué devant l'écran pendant des mois et des mois. Pas de discussion possible, ce jeu est indispensable! *T. Rex*

VERDICT 2



CONFIGURATION

Mac N&B ou couleur (256 coul. conseillés), 4 Mo RAM, 5 Mo DD, souris obligatoire. Jeu en anglais, doc en français. Protection par manuel.



Graphismes 70% Les cartes ne sont pas extraordinaires mais ont le mérite d'être claires.

Animation 60% Peu d'animations, mais le jeu s'en passe très bien.

Musique 47% Elle brille par sa discrétion. Le Mac méritait mieux.

Bruitages 40% Quelques bruits de ci, de là.

Maniabilité 59% Le manuel est dense et peu explicite. Un didacticiel serait le bienvenu.

Jouabilité 92% Le maniement à la souris se fait avec une aisance déconcertante.

Durée de Vie 97% Les possibilités du jeu sont telles qu'il est impossible de s'en lasser.

96%

CIVILIZATION

ST

TOP
- Le jeu est passionnant et d'une richesse toujours inégalée.
- Il possède même un côté éducatif en vous faisant découvrir certaines interactions pas toujours évidentes.

FLOP
- Le disque dur est très fortement recommandé.
- La bande sonore fait toujours aussi peu parler d'elle.
- Quelques bugs dans l'affichage des conseils.

MICROPROSE



DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2 + — PRIX A B C D E

Voici maintenant Civilization sur ST. Le propos est toujours le même: vous avez la charge d'une tribu de simili Cro Magnon et vous devez en faire une civilisation glorieuse et hégémonique, massacrant joyeusement les tribus puis les nations voisines avant de lui donner les moyens de conquérir l'espace. Vous avez également la ressource de jouer les Machiavel et d'assurer votre suprématie par un jeu d'alliances judicieuses. Vous aurez à guider les recherches scientifiques, religieuses, politiques et même philosophiques pour produire une civilisation qui ne s'effondre pas devant le premier Attila venu. Vous devrez générer vos propres Magellan, Newton et autres Rika Zaraï, enfin bref, tout ce qui constitue une société cohérente et complète.

VERDICT 1

Oui! Impossible de résister à l'envoûtement de Civilization. Ce jeu vous donne l'impression d'être un dieu. Si vous aimez les jeux de stratégie teintés de wargame, Civilization ne vous décevra pas. Ce programme est vraiment indispensable. *Jacques*

Oui, mais... Ce jeu vous tiendra en haleine des jours et des nuits durant. Mais sa réalisation n'est pas exempte de critiques: les graphismes sont quelconques, la bande son quasi inexistante et un bug plante le jeu lorsque les conseils sont activés! *Spirit*

VERDICT 2



CONFIGURATION

Atari ST/STE, 1 Mo RAM, clavier, souris.



Graphismes 55% Ils sont très moyens mais ont le mérite d'être lisibles.

Animation — Pas d'animations à proprement parler.

Musique 50% Une jolie musique de présentation, suivie par un gros silence...

Bruitages 50% Ce n'est pas le bruit des batailles qui perturbera votre réflexion.

Maniabilité 78% Le manuel est imposant mais très clair. Ne vous laissez pas impressionner.

Jouabilité 50% La souris est mal gérée et on se perd un peu dans tous ces clics.

Durée de Vie 90% C'est le type même du jeu dont on ne se lasse pas.

89%

EL-FISH

PC

TOP
- Enfin un thème qui sort de l'ordinaire!
- Le programme se contente de très peu de mémoire.
- Le programme est supposé exploiter les modes VGA et SVGA.

FLOP
- Le calcul des animations et vraiment trop long.
- Les créations prennent énormement de place sur disque.
- Les manipulations génétiques auraient pu être mieux présentées.

MAXIS



DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2 + — PRIX A B C D E

El-Fish est un logiciel étonnant, créé par le célèbre auteur de Tetris, Alexei Pajitnov, qui simule (le logiciel, pas Alexei) la vie, la reproduction et l'évolution des poissons. Le programme se subdivise en plusieurs modules. Dans un premier temps, il faut pêcher les poissons qui serviront à peupler votre aquarium. Le lieu et le moment de la pêche influent sur les espèces que vous trouverez. Vous pouvez ensuite jouer avec le code génétique pour modifier la forme ou les nuances de chaque poisson. Il ne vous reste plus ensuite qu'à les croiser dans votre aquarium et à observer les résultats. Le programme restitue de façon remarquable l'animation des poissons ainsi que leur comportement et vous donne même la possibilité de personnaliser l'aquarium avec de nombreux accessoires.

VERDICT 1

Oui! Aquariophile passionné, j'ai été subjugué par la qualité de la réalisation, en particulier en ce qui concerne les graphismes et l'animation. Si vous aimez les aquariums, El-Fish est une acquisition dont vous ne pouvez pas vous passer. *Jacques*

Non! Le calcul de l'animation est lent, même sur une grosse machine. Les manipulations génétiques se limitent à leur plus simple expression. Seule la création de l'aquarium apporte une certaine diversité mais on s'en lasse vite. *Spirit*

VERDICT 2



CONFIGURATION

PC 286, VGA/SVGA, 640 Ko RAM, 5 Mo DD, clav., souris, AdLib, SB/SBPro. Jeu en anglais, doc en français. Pas de protection.



Graphismes 84% Les 256 couleurs sont parfaitement utilisées.

Animation 93% Excellentes, très fluides et très réalistes.

Musique 70% Assez agréables, certaines sont entièrement créées par l'ordinateur.

Bruitages — Pas de bruitages.

Maniabilité 80% Inutile de lire la volumineuse documentation: tout est intuitif.

Jouabilité 75% La souris marque parfois quelques pauses.

Durée de Vie 90% On ne s'en lasse pas... à condition d'être un passionné.

88%

MAELSTRÖM

PC

TOP
• Très grande complexité, qui met les nerfs à rude épreuve.
• Des éléments d'aventure se mêlent au jeu.
• L'interface est très bien conçue.

FLOP
• C'est franchement laid! Les graphistes devaient être fatigués…
• Certaines opérations sont fastidieuses.

EMPIRE



DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2 + — PRIX A B C D E

Mélange de Millenium 2.2 et de wargame spatial, Maelström souffre de graphismes ternes et peu variés mais, passé la première déception, on découvre un jeu d'une grande richesse. Vous incarnez un mercenaire mais, manifestement, vous n'êtes pas fait pour ce métier car, lorsque le Grand Conseil de la planète Harmony (que vos aviez pour mission de soumettre) vous a proposé d'en assumer la présidence, vous avez accepté. Il vous faut maintenant défendre Harmony contre les attaques de votre précédent employeur et contre celles d'un autre prétendant au trône. A vous de tirer parti des riches ressources de la planète pour vous équiper, constituer une flotte de croiseurs et explorer d'autres planètes dans un jeu qui marie wargame et économie.

VERDICT 1

Oui! Un coup d'œil suffit pour réaliser que ce ne sont pas les graphismes qui font la force du jeu. En revanche, son thème est passionnant, la progression parfaite, la difficulté suffisamment grande et les retournements de situation ne manquent pas. *JLJ*

Oui! Visuellement, Maelström n'est pas impressionnant, mais j'ai craqué devant la complexité et la richesse du jeu. Alternant simulation spatiale et wargame, il se rapproche de Civilization, avec en plus un côté aventure très plaisant. *Marc*

VERDICT 2

CONFIGURATION

PC 386sx, VGA, 1 Mo RAM, 13 Mo DD, incompatible avec cache et disque compressé, souris oblig., AdLib. Jeu + doc en français.



Graphismes 52%
C'est le point faible du jeu: ils sont affreux!

Animation 66%
Quelques animations dans une petite fenêtre, au détour des missions.

Musique 70%
La musique est agréable, mais manque de variété.

Bruitages 55%
Seule la carte AdLib est reconnue (et largement sous-employée).

Maniabilité 78%
Aucun problème pour maîtriser l'interface, lecture du manuel conseillée.

Jouabilité 82%
Toutes les commandes sont facilement accessibles avec la souris.

Durée de Vie 75%
Complexité et retournements de situation réservent de longues heures de jeu.

82%

OMAR SHARIF'S BRIDGE

PC

TOP
• Très bon niveau de jeu.
• Un partenaire toujours disponible.
• Windows simplifie la gestion de la mémoire et apporte le mode SVGA.

FLOP
• Une carte Sound Blaster est nécessaire pour bénéficier des voix digitalisées.

OXFORD SOFTWORKS



DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2 + — PRIX A B C D E

Bien qu'il soit le plus passionnant des jeux de cartes, le bridge n'a pas bénéficié du même effort d'informatisation que, par exemple, les échecs. Cette lacune est aujourd'hui comblée avec Omar Sharif's Bridge, présenté dans sa version Windows. Le programme vous permet d'opter pour une donne aléatoire, manuelle ou même trafiquée, garantissant ainsi un certain nombre de points à votre équipe. Les annonces sont très bien faites et le jeu suit les conventions Stayman et Blackwood — pas de surprises de ce côté. Le jeu de la carte est également fort bien géré et le programme sait pratiquer l'impasse, la levée des atouts, les renvois de coupe et même l'esquive. En outre, les possesseurs d'une Sound Blaster bénéficieront des commentaires d'Omar Sharif.

VERDICT 1

Oui! Omar Sharif's Bridge est très bien réalisé, possède de nombreux points forts (en particulier, un bon jeu de la carte) et, surtout, est très bien adapté aux débutants car il offre une multitude de conseils et de commentaires en cours de jeu. *Jacques*

Oui! Etant assez piètre joueur, je dois reconnaître qu'Omar Sharif's Bridge s'est révélé être parfaitement adapté à mes lacunes. En effet, patiemment, il m'expliquait les différentes fautes que j'avais commises. Grâce à lui, j'ai pu réaliser de sérieux progrès. *Spirit*

VERDICT 2

CONFIGURATION

PC 286, Windows 3.0, 2 Mo RAM, 2 Mo DD, souris, AdLib, Roland, Pro Audio Spectrum, SB/SBPro. Jeu et doc en français.



Graphismes 75%
Les cartes sont bien dessinées. Il est possible d'en choisir le dos.

Animation —
Le jeu ne s'y prête pas.

Musique 60%
Réservée à ceux qui n'ont pas de Sound Blaster.

Bruitages 80%
Excellentes digitalisations de la voix d'Omar Sharif.

Maniabilité 75%
Très bon manuel, avec une explication claire des règles.

Jouabilité 90%
Le contrôle à la souris est parfaitement naturel.

Durée de Vie 90%
Enfin un partenaire toujours disponible!

85%

THE COMPLETE CHESS SYSTEM

PC

TOP
• Enorme bibliothèque d'ouvertures.
• Le programme est d'un très bon niveau.

FLOP
• Graphismes laids et perspective 3D illisible.
• Echiquier trop petit en mode 2D.

OXFORD SOFTWORKS



DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2 + — PRIX A B C D E

Fondé sur les algorithmes de Chess Champion 2175, l'un des programmes d'échecs les plus forts sur compatibles PC, The Complete Chess System propose, en outre, une gigantesque base de données de parties de tournois entre Grands Maîtres. La représentation de l'échiquier peut se faire en mode 2D ou 3D. Comme tout bon programme d'échecs qui se respecte, The Complete Chess System offre bon nombre d'options de jeu. Il est possible de demander conseil à la machine, de jouer par modem interposé, de revenir en arrière. Le programme propose dix niveaux de difficulté, dont un mode blitz au niveau le plus élevé, une colossale bibliothèque d'ouvertures (qui peut de plus être complétée par le joueur), ainsi qu'un test pour estimer votre niveau ELO.

VERDICT 1

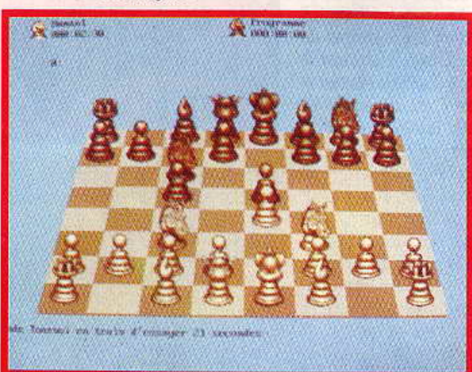
Oui! Bien que la réalisation pèche par quelques petits détails (la représentation 3D est trop fuyante pour permettre une sélection aisée des pièces et l'échiquier est trop petit en mode 2D), le programme se révèle être d'une redoutable efficacité. *Jacques*

Non! N'étant pas très passionné par les échecs, The Complete Chess System n'a pas su me convaincre. Les pièces laides, la vue est illisible en 3D et trop petite en 2D. Quant à sa façon de jouer, j'ai eu du mal à y décerner de la logique. *Spirit*

VERDICT 2

CONFIGURATION

PC, 640 Ko RAM, CGA/EGA/VGA, 1 Mo DD, clavier, souris (indispensable). Logiciel et doc en français.



Graphismes 55%
Les pièces sont peu esthétiques et la vue 3D peu ergonomique.

Animation —
Ce type de jeu ne s'y prête pas.

Musique —
Pas de bande son sur la version testée.

Bruitages —
Pas de bruitages dans la version testée.

Maniabilité 75%
L'installation est facile et le manuel est très clair.

Jouabilité 80%
L'ergonomie à la souris est parfaite.

Durée de Vie 90%
La force du programme et sa bibliothèque captiveront les passionnés.

85%

THE INCREDIBLE MACHINE

PC

DIFFICULTE 1 2 3 | JOUEURS 1 2+ | PRIX A B C D E

TOP
- Idée très originale et réalisation impeccable.
- Graphismes très réussis, en 640 x 480, 16 couleurs.
- Un éditeur incorporé permet de concevoir ses propres machines.

FLOP
- Impossible de créer ses propres tableaux.

SIERRA

Avec The Incredible Machine de Sierra, l'humour prend le dessus sur la destruction pure et simple. Utilisant les principes des dessins animés (et aussi ceux de la physique Newtonienne, il faut bien l'avouer...), ce jeu de construction est tout simplement démentiel. Le principe consiste à construire des machines imaginaires pour réussir une action spécifique. Il faudra, par exemple, mettre en cage une souris. Pour y parvenir, il faudra faire tomber une balle sur une paire de ciseaux, qui couperont le fil d'un ballon, qui mettra en route un moteur, qui... (quelques objets plus tard) fera tomber la cage sur la souris. A vous de déterminer quelle est la séquence nécessaire. Le jeu compte 87 tableaux différents et les derniers sont plus que totalement déments.

VERDICT 1

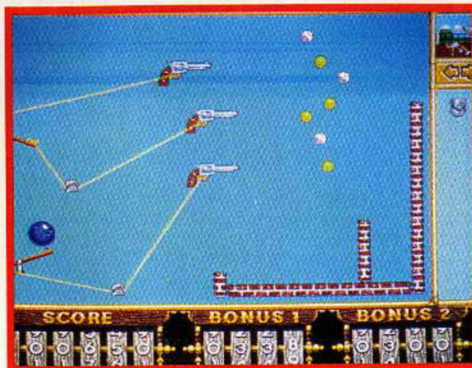
Oui! Attention: ce jeu est dangereux. Une fois que vous avez été contaminé, tout espoir de guérison est exclu. J'y ai passé les plus belles heures de ma nuit et je ne pense qu'à ce fichu tableau 65... Je l'aurai! Je ne sais pas encore comment, mais je l'aurai... *Piotr*

Oui! Avec des graphismes très réussis et une idée originale traitée avec beaucoup d'humour, The Incredible Machine est une réussite. La complexité des tableaux donnera bien du fil à retordre et l'humour omniprésent garantit que l'intérêt sera conservé. *Morgan*

VERDICT 2

CONFIGURATION

PC 386sx, VGA, 545 Ko RAM, 700 Ko DD, Souris obligatoire, AdLib, Roland, Pro Audio Spec., SB/SBPro. Jeu et manuel en anglais.



Graphismes 75%
Ce jeu démontre que l'on peut faire joli et propre en 16 couleurs.

Animation 70%
Les animations sortent tout droit des dessins animés... sur un PC rapide.

Musique 70%
Du French Cancan aux musiques des Tex Avery, tout y passe.

Bruitages 65%
Chaque objet fait un bruit différent.

Maniabilité 85%
Le manuel est très clair et l'intro résume les possibilités.

Jouabilité 85%
La sélection et le placement des objets sont très simples.

Durée de Vie 75%
Vous n'êtes pas près de finir les 87 tableaux.

85%

THE LEGEND OF MYRA

PC

DIFFICULTE 1 2 3 | JOUEURS 1 2+ | PRIX A B C D E

TOP
- Plus d'une centaine de niveaux savamment étudiés.
- Une difficulté progressive et bien dosée.
- Une bande sonore agréable.

FLOP
- Les graphismes semblent sortir tout droit des jeux 8 bits.
- L'animation est saccadée et le scrolling laisse à désirer.
- La jouabilité est tout juste moyenne.

GRAND SLAM

The Legend of Myra reprend le principe de jeu de l'antique Boulder Dash. Myra, qui d'après les graphismes semble être une lapine, doit se tailler un chemin à travers les cent niveaux qui composent l'Underworld (littéralement, le monde sous terre, mais sans l'Avatar). Telle une taupe, elle est capable de creuser des galeries souterraines afin de dénicher les précieuses laitues qui sauveront son peuple de la famine. De nombreux monstres et obstacles lui bloquent la route et il faudra faire bon usage des divers objets rencontrés pour atteindre les laitues tant convoitées. La sortie (et le passage au niveau suivant) n'apparaît que lorsque Myra a récolté un nombre suffisant de laitues. Chaque niveau est un défi pervers à l'astuce et à l'imagination.

VERDICT 1

Non! The Legend of Myra est doté d'un bon potentiel, mais les graphismes vraiment sommaires gâchent réellement le plaisir. Je ne vous parle même pas de l'animation, saccadée comme ce n'est pas permis! *Marc*

Non! L'introduction laisse croire un instant à un jeu de qualité mais l'illusion ne dure pas longtemps. Les graphismes sont laids, l'animation est atroce et il ne reste que le côté réflexion pour sauver la mise, mais c'est insuffisant. *Morgan*

VERDICT 2

CONFIGURATION

PC 386, VGA, 640 Ko RAM, 6 Mo DD, clav., joy., AdLib, SB/SBPro. Protection par code.



Graphismes 35%
Peu colorés, simplets, ils sont indignes du VGA.

Animation 40%
Le scrolling est beaucoup, beaucoup trop saccadé.

Musique 75%
La musique est très supérieure aux graphismes.

Bruitages 70%
Plusieurs voix digitalisées très drôles, notamment le cri de Myra.

Maniabilité 80%
Un mode démo donne des indices sur certains niveaux.

Jouabilité 50%
Le maniement au clavier est correct, sans plus.

Durée de Vie 65%
Des heures de jeu, à condition de faire abstraction des graphismes.

55%

THE LEGEND OF RAGNAROK

Amiga

DIFFICULTE 1 2 3 | JOUEURS 1 2+ | PRIX A B C D E

TOP
- Une idée originale, qui sort des sentiers battus et rebattus du jeu d'échecs.
- Très belle représentation du damier.
- On peut jouer à deux.

FLOP
- Animations assez laides.
- Il est trop facile de gagner avec les blancs.

MIRAGE

En des temps très éloignés, le dieu Odin eut une vision prémonitoire d'un conflit apocalyptique qui allait opposer les forces du Bien à celles du Mal. Alors que les images défilaient, il se vit mort, gisant sur le champ de bataille. Bien déterminé à changer le cours du Destin, il sculpta un damier et quelques pièces. C'est sur ce damier que les forces du Bien (les blancs) et du Mal (les noirs) vont s'affronter. Le jeu oppose 13 pièces blanches (dont Odin) à 24 noires. Le but est, pour Odin, de sortir du damier par un des coins. Les noirs doivent l'en empêcher. Chaque pièce dispose de sens de déplacements qui lui sont propres et peut être capturée si elle est entourée sur deux côtés (trois ou quatre, s'il s'agit d'une divinité). Chaque capture donne lieu à une scène animée.

VERDICT 1

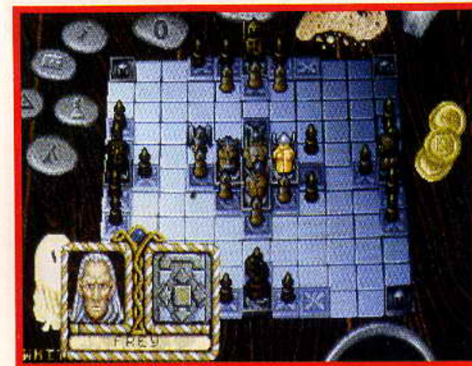
Non! Ragnarok démontre bien qu'il ne suffit pas d'avoir une idée originale pour faire un bon jeu. C'est un jeu très décevant et je vous conseille plutôt de vous tourner vers un classique, tel que Chess Master. *JLJ*

Oui, mais... L'idée est originale et la représentation des pièces est vraiment très belle. Ragnarok demande de longues heures de réflexion, sauf si l'on joue avec les blancs, avec lesquels la victoire est quasiment obligatoire. *Thomas*

VERDICT 2

CONFIGURATION

Amiga tous modèles, 1 Mo RAM, clavier, joystick. Jeu et doc en français.



Graphismes 75%
Superbe représentation de l'échiquier.

Animation 65%
Les mouvements des pièces sont animés, mais les combats sont laids.

Musique —
Pas de musique dans la version testée.

Bruitages —
Et pas de bruitages non plus.

Maniabilité 70%
Pas de problèmes pour comprendre les règles.

Jouabilité 75%
Le maniement au joystick est un peu trop sensible.

Durée de Vie 80%
Tout l'intérêt réside dans le jeu à deux où les possibilités sont inépuisables.

75%

WHALE'S VOYAGE

Amiga

TOP
- L'association du commerce et de l'aventure est intéressant.
- Système de création de personnages original.

FLOP
- Système de jeu mal conçu et peu pratique.
- Même avec 2 lecteurs, la gestion des 7 disquettes est agaçante.
- Les sauvegardes sont interminables.

NEO



DIFFICULTE 1 2 3 — **JOUEURS** 1 2 + — **PRIX** A B C D E

Mélangez un soupçon de jeu de rôle avec une bonne dose de commerce spatial et vous obtiendrez Whale's Voyage. Ce jeu, original et surprenant, vous lance dans le commerce intergalactique dans un immense vaisseau en forme de baleine. L'univers de Whale's Voyage comprend six planètes aux conditions climatiques et politiques très variées. Votre principale préoccupation va consister à acheter des denrées à bas prix sur une planète pour les revendre plus cher sur une autre ou, encore, à effectuer des missions diverses pour de nombreux commanditaires. L'argent ainsi gagné pourra être réinvesti dans l'équipement du vaisseau, en particulier dans l'armement qui vous permettra de vous défendre contre les pirates de l'espace et dans les systèmes de propulsion.

VERDICT 1

Oui, mais... Le mélange de jeu de rôle et de commerce est vraiment une bonne idée, d'autant plus que le joueur a le choix entre suivre un scénario linéaire ou farfouiller dans l'espace à sa guise. Hélas, le système de jeu est très mal conçu. *Marc*

Non! Whale's Voyage aurait pu être un très grand jeu. Quel dommage qu'un système de jeu pénible et une mauvaise gestion des disquettes viennent tout gâcher. Seuls ceux qui ont les moyens de s'offrir un disque dur ont une chance de survivre. *Doguy*

VERDICT 2

CONFIGURATION

Amiga tous modèles, 1 Mo RAM, clav., joy., installation possible sur DD. Jeu en anglais, doc en français. Protection par manuel.



Graphismes 67% Les graphismes du vaisseau sont réussis, contrairement à ceux des villes.

Animation 60% Les personnages manquent de vie et se déplacent de façon saccadée.

Musique 66% La musique est banale et passe inaperçue.

Bruitages 62% Là non plus, il n'y a guère d'originalité.

Maniabilité 45% Le système de jeu est difficile à utiliser et, en plus, mal expliqué.

Jouabilité 43% Que ce soit au clavier ou avec le joystick, c'est un cauchemar.

Durée de Vie 80% L'aspect commercial allonge considérablement la durée de vie.

69%

STRONGHOLD

PC

TOP
- Excellents graphismes en 3D surfaces pleines.
- Interface simple et ergonomique, commandée entièrement à la souris
- Difficulté progressive, permettant de satisfaire tous les joueurs.

FLOP
- Accompagnement musical un peu pauvre.
- Peu de marge d'action lors des combats.

SSI



DIFFICULTE 1 2 3 — **JOUEURS** 1 2 + — **PRIX** A B C D E

Stronghold est un jeu de stratégie associant des éléments de Civilization, de Powermonger et de Populous, sans oublier Donjons & Dragons qui laisse aussi quelques traces. Le but est de fonder un royaume et d'en assurer à la fois la croissance économique, la sécurité et l'expansion territoriale (au dépens de vos voisins), pour progresser depuis le rang de simple baron jusqu'à celui d'Empereur. Outre votre propre cité, vous pouvez en fonder de une à quatre autres, qui seront gérées par vos vassaux. Dans tous les cas, une gestion rigoureuse de l'économie est nécessaire, afin de garantir les revenus et les stocks de nourriture. Il va de soi que vos voisins ne verront pas d'un bon œil croître votre puissance militaire et que tout sera fait pour vous mettre des bâtons dans les roues.

VERDICT 1

Oui! Stronghold est bien parti pour assurer la relève de Civilization! Il bénéficie de graphismes 3D agréables, parsemés de petits détails, ainsi que d'une interface très ergonomique. La seule chose que je regrette est l'absence de catastrophes naturelles. *Serge*

Oui! La représentation en 3D est plus belle que celle de Populous ou de Powermonger, deux jeux dont Stronghold s'inspire fortement. La progression de la difficulté est parfaite, le jeu assez complexe et chaque partie est différente: passionnant. *JLJ*

VERDICT 2

CONFIGURATION

PC386sx, VGA, 1 Mo RAM, 6 Mo DD, souris obligatoire, AdLib, Roland, Pro Audio Spectrum, SB/SBPro. Jeu et manuel en français.



Graphismes 82% Excellente 3D surfaces pleines, avec détails en bitmaps.

Animation 80% Les sprites sont petits, mais tous les personnages sont animés.

Musique 15% Quelques airs peu énergiques pour accompagner les écrans fixes.

Bruitages 20% Quelques "bips" signalent les événements importants. Peut mieux faire.

Maniabilité 90% L'installation est simple. Le manuel contient de précieux conseils.

Jouabilité 90% Rien à redire — l'interface souris est parfaite.

Durée de Vie 88% On y revient sans cesse pour essayer d'autres stratégies.

85%

RAILROAD TYCOON DELUXE

PC

TOP
- L'ampleur du jeu.
- L'excellente programmation.
- L'amélioration des graphismes.

FLOP
- Peu de nouveautés dans le scénario.
- Confusion dans l'affichage des trains.
- Impossible de "swapper" certaines séquences.

MICROPROSE



DIFFICULTE 1 2 3 — **JOUEURS** 1 2 + — **PRIX** A B C D E

Railroad Tycoon est une simulation économique vous mettant dans la peau d'un financier qui vient de créer une société ferroviaire. L'action peut se situer n'importe où, que ce soit en Europe, en Amérique du Nord ou du Sud, ou en Afrique, quelque part entre 1830 et 1890. Dès que vous aurez implanté votre première ligne, la concurrence commencera à apparaître. Bien entendu, chacun cherche à s'étendre plus que les autres, jusqu'à détenir le monopole des transports ferroviaires. Les sociétés étant cotées en Bourse, l'achat des parts permet de spéculer, ou encore de lancer une OPA. Outre cette partie financière, vous aurez à gérer le trafic sur votre réseau ainsi que l'offre et la demande en matières premières et produits manufacturés qui conditionne la rentabilité de vos trains.

VERDICT 1

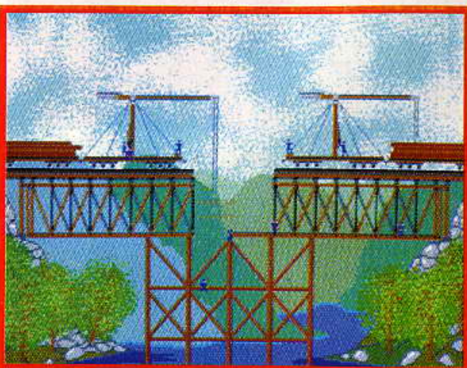
Oui! Railroad Tycoon Deluxe est un de ces jeux qui vous font passer des nuits blanches. Même si la gestion de la souris n'est pas parfaite et si les déplacements ne sont pas très pratiques, ce jeu fait partie des grands classiques dont on ne se lasse pas. *Morgan*

Non! Je n'avais jamais réussi à "accrocher" avec Railroad Tycoon... et la version Deluxe ne m'inspire pas plus. Le jeu est toujours aussi complexe, toujours aussi moche et, surtout, toujours sur le même thème. *Marc*

VERDICT 2

CONFIGURATION

PC386sx, VGA, 640 RAM, 6 Mo DD, clavier, souris, AdLib, Roland, Pro Audio Spectrum, SB/SBPro. Jeu en anglais, doc en français.



Graphismes 76% Le mode 640 x 400 améliore beaucoup la lisibilité du jeu.

Animation 62% Les quelques animations sont correctes, mais sommaires.

Musique 70% Plusieurs thèmes musicaux très drôles.

Bruitages 73% A la fois simples et utiles, ils renseignent sur les événements importants.

Maniabilité 71% Il faut plusieurs heures pour tout assimiler, même si la doc est claire.

Jouabilité 68% La souris et les raccourcis clavier manquent de précision.

Durée de Vie 95% Chaque partie est différente. On ne s'en lasse pas.

88%

LUNAR COMMAND

PC

TOP
• Un scénario intéressant et original.

FLOP
• Une certaine monotonie.
• Un manque de précision dans l'utilisation de certains outils.
• Les conséquences de certaines actions sont difficilement visibles.

MALLARD

DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2+ — PRIX A B C D E

En l'an 2010, quarante et un ans après le premier pas de l'Homme sur la Lune, les premiers colons débarquent sur notre satellite et vous vous retrouvez promu au grade de commandant de cette première colonie lunaire. Pendant les dix premières années, vous recevrez des subventions vous permettant de consolider les bases de votre colonie, qui devra nécessairement être autonome pour son dixième anniversaire. Inutile de préciser qu'une bonne partie de ces subventions devra être investie en extracteurs d'oxygène et d'hélium, panneaux solaires, usines d'équipements et de nourriture, etc. Il vous faudra aussi penser à construire de quoi loger la population croissante, ainsi que des centres de détente afin de limiter les motifs de mécontentement et de grèves.

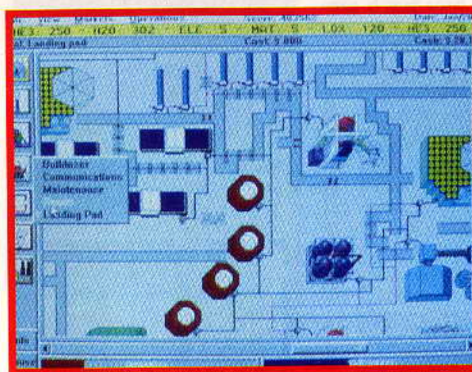
VERDICT 1

Non! Dans Lunar Command, on passe son temps entre le manuel, et l'attente d'un événement qui vienne rompre la monotonie du jeu. Mallard est connu pour ses extensions pour Flight Simulator. Nous ne lui en voudrons pas de s'y cantonner. *Laurent*

Oui, mais... La diversité des constructions donne à Lunar Command un certain réalisme et une bonne dose de complexité. En revanche, dès qu'une colonie atteint un rythme de croissance régulier, il n'y a plus qu'à attendre que ça se passe. *Morgan*

VERDICT 2

CONFIGURATION
PC386sx, VGA, 2 Mo RAM, 7 Mo DD, clavier, souris, cartes SB/SBPro. Jeu et doc en anglais. Pas de protection.



Graphismes 75%
Le décor est terne, mais les unités et les icônes sont bien dessinées.

Animation 70%
Le déplacement des unités est monotone; seule l'intro est intéressante.

Musique 50%
Pas grand-chose, hormis le silence de l'Espace intersidéral...

Bruitages 62%
Quelques bips pour signaler une action illégale.

Maniabilité 61%
Le manuel manque de clarté et contient peu d'informations utiles.

Jouabilité 73%
Le contrôle à la souris manque un peu de précision.

Durée de Vie 82%
Il existe de nombreuses façons de développer une colonie.

72%

ONE STEP BEYOND

Amiga

TOP
• Un jeu simple et prenant.
• Une bonne progression de la difficulté.
• Une animation très soignée.

FLOP
• Moins original et "magique" que Push Over.
• Pour amateurs de logique exclusivement.

OCEAN

DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2+ — PRIX A B C D E

One Step Beyond est la suite de l'excellent Push Over et c'est cette fois un chien qui tient le premier rôle. Alors qu'il était en train de jouer tranquillement à Push Over, il se fait aspirer dans l'écran de son ordinateur et se retrouve dans un monde étrange dont il devra traverser les cent niveaux pour pouvoir ressortir. Dans chaque niveau, il doit sauter de la plate-forme de départ à celle d'arrivée en faisant disparaître toutes les plates-formes intermédiaires. La difficulté tient au fait que le temps est limité et au fait que toutes les plates-formes n'ont pas le même comportement. Certaines doivent être actionnées dans un ordre particulier, d'autres sont des téléporteurs, d'autres encore font apparaître de nouvelles plates-formes et certaines sont carrément fixes.

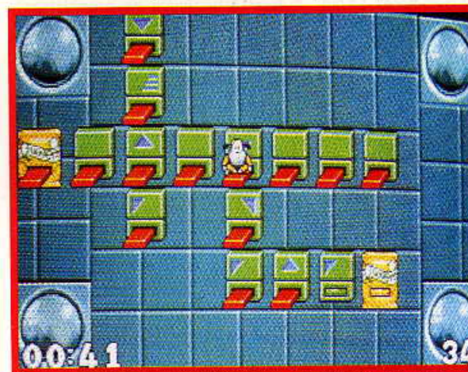
VERDICT 1

Oui! Cette version a un look "cartoon" très appréciable et le jeu lui-même est passionnant. Les tableaux font appel à l'analyse et à la logique et demandent de plus une grande rigueur dans l'exécution. Les amoureux de casse-tête seront ravis. *Jacques*

Oui! Tout amateur de jeux de réflexion se doit de posséder ce jeu. J'ai aimé le style des problèmes proposés, ainsi que les multiples possibilités du jeu. Certes, le sprite est petit, mais il est riche en expressions et la qualité de l'animation est très bonne. *Spirit*

VERDICT 2

CONFIGURATION
Amiga tous modèles, 512 Ko RAM, joystick. Jeu en anglais, doc en français. Installation sur DD impossible. Protection par disquette.



Graphismes 72%
Les graphismes sont à la fois simples et lisibles.

Animation 84%
L'animation est superbe et d'une grande diversité.

Musique 72%
Agréable au début, elle a tendance à devenir lassante.

Bruitages 70%
Bien que peu nombreux, ils sont très évocateurs.

Maniabilité 85%
Les règles s'assimilent en quelques secondes et il y a une aide en ligne.

Jouabilité 86%
La jouabilité est tout simplement excellente.

Durée de Vie 86%
Les 30 premiers tableaux sont simples. Quant à la suite...

84%

GENESIA

Amiga

TOP
• Une richesse et une complexité digne des meilleurs jeux de stratégie.
• Des graphismes soignés, une animation simple mais réussie.
• Une ambiance sonore très naturelle.

FLOP
• Le mode de visualisation peut devenir gênant quand le terrain est encombré.
• Les premiers pas sont un peu fastidieux.

MICROIDS

DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2+ — PRIX A B C D E

Au commencement était le vide, ou presque. Seules, trois peuplades se partageaient les terres de Genesia. L'avenir de l'une d'elles est désormais entre vos mains. Vous disposez de quatre types de personnages: les bûcherons, qui fournissent le bois de construction; les agriculteurs, qui assurent la subsistance; les inventeurs, qui améliorent les conditions de vie; les architectes, qui construisent des bâtiments. A vous de jongler avec ces professions pour assurer la croissance de votre colonie. La recherche de nouveaux territoires et, donc, la conquête militaire sont indispensables, d'autant plus que vos voisins sont belliqueux. Le jeu gère un nombre incroyable de paramètres et chaque action a des conséquences insoupçonnées, qui donnent au jeu beaucoup de profondeur.

VERDICT 1

Oui! Genesia est un jeu dans la lignée de Populous et de Civilization. En dépit d'une certaine lenteur dans les phases initiales, il s'avère être très riche en possibilités, complet et suffisamment complexe pour offrir à chaque partie des nouveautés. *Vladimir*

Oui! Genesia est captivant. Le souci du détail a été poussé très loin et la gestion des paramètres, bien que complexe, est d'une richesse exceptionnelle. Le résultat est un jeu d'un réalisme poussé qui réserve de nombreuses possibilités. *Doguy*

VERDICT 2

CONFIGURATION
Amiga tous modèles, 1 Mo RAM, souris. Installation sur DD possible. Jeu et doc en français. Pas de protection.



Graphismes 80%
Les éléments du décor sont petits, mais bien dessinés et lisibles.

Animation 80%
L'animation est sommaire, mais néanmoins réaliste.

Musique 70%
L'accompagnement musical est réservé aux séquences intermédiaires.

Bruitages 85%
A chaque saison correspond une gamme de bruitages différente.

Maniabilité 55%
La lecture de la doc est obligatoire, tant les options sont vastes.

Jouabilité 80%
Le maniement à la souris est simple et pratique.

Durée de Vie 90%
La richesse du jeu garantit de nombreuses heures de plaisir.

90%

DUNE II

PC

TOP
• Excellentes voix digitalisées.
• Très bonne jouabilité.
• Difficulté très progressive.

FLOP
• Le sujet n'a rien d'original.
• Il manque le souffle épique du roman original.

VIRGIN



DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2 + — PRIX A B C D E

Décidément, l'œuvre de Frank Herbert continue à inspirer les créateurs de jeux. Après Dune, voici donc Dune II (le retour...) qui s'éloigne un peu plus des romans originaux, puisque les concepteurs ont décidé de prendre quelques libertés en introduisant, entre autres, des Maisons absentes dans l'ouvrage d'origine. Le but est ici simple: contrôler la production d'épice (et Dune par conséquence) par n'importe quel moyen (militaire et expéditif de préférence). Pour cela, le joueur choisit de diriger les actions de l'une des trois Maisons. Il lui faut alors, à travers dix missions de complexité croissante, s'assurer non seulement du plus de revenus possible en cultivant l'épice, mais aussi défendre ses territoires contre les incursions des deux autres Maisons.

VERDICT 1

Oui! Les graphismes, parfaitement clairs, font que le jeu est très lisible et la jouabilité de l'ensemble est excellente. Dune II est extrêmement prenant, à tel point que l'on a beaucoup de mal à s'en détacher avant d'avoir fini toutes les missions. *Morgan*

Oui! Le principal atout de Dune II est le recours aux voix digitalisées. Les missions sont différentes à chaque niveau et, passé le cap de la première, on a envie d'aller de l'avant. En dépit d'un manque d'originalité, ce jeu va faire parler de lui. *Thierry*

VERDICT 2

CONFIGURATION

PC 386sx, VGA/MCGA, 570 Ko + 1 Mo RAM XMS, 8 Mo DD, clavier, souris, AdLib, Tandy, Roland, SB/SBPro. Jeu/manuel en français.



Graphismes 80%
Très clairs et bien lisibles.

Animation 75%
Bien réalisée, même si elle n'est pas "transcendante".

Musique 80%
Musique de qualité, avec des réminiscences de Dune I.

Bruitages 90%
Splendides voix digitalisées!

Maniabilité 85%
Ensemble du jeu en français. L'intro met tout de suite dans le bain!

Jouabilité 85%
Les réactions sont rapides et le contrôle à la souris s'avère parfait.

Durée de Vie 85%
Prévoyez de nombreuses heures pour terminer toutes les missions.

85%

CASTLES II: SIEGE & CONQUEST

PC

TOP
• Très bon équilibre entre réflexion et stratégie.
• Excellente interface souris.
• Graphismes et musique corrects.

FLOP
• Trop peu d'animations.
• Bruitages quasiment absents.
• Commandes clavier vite fastidieuses.

INTERPLAY



DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2 + — PRIX A B C D E

Ce second volet privilégie les combats et la stratégie avec toujours le même but: dominer les différents territoires qui composent votre futur domaine avant de vous en faire couronner roi. Vous ne partez qu'avec quelques hommes, un peu d'or, de bois et de fer et il vous faudra rapidement trouver des sources de réapprovisionnement pour construire votre château. Le bon moral de vos sujets est essentiel. Pour les contenter, un seul moyen: la conquête de nouveaux territoires et donc une armée puissante. Chaque succès vous vaudra des richesses et des points de victoire, qui vous permettront d'acquérir des armes nouvelles. Ne négligez pas non plus la diplomatie: envoyer un peu d'or au Pape ou à un autre baron peut vous apporter des points supplémentaires.

VERDICT 1

Oui, mais... L'ergonomie est exemplaire, grâce à l'utilisation de la souris et les défauts de Castles ont été corrigés. Les graphismes et animations auraient pu être plus riches. Malgré tout, Castles II est un excellent jeu de stratégie. *Laurent*

Oui! Castles II est doté d'une bonne jouabilité et de graphiques corrects. Offrant une juste mesure de réflexion et de stratégie, il se pourrait bien que ce jeu devienne un must du genre. Quoi qu'il en soit, il est difficile de s'en lasser. *Morgan*

VERDICT 2

CONFIGURATION

PC 386sx, VGA, 565 Ko RAM, 12 Mo DD, clavier, souris ou joystick, AdLib, SB/SBPro, Roland. Jeu en anglais, doc française.



Graphismes 65%
Beaucoup de belles images numérisées.

Animation 60%
Assez pauvres, notamment dans les combats.

Musique 75%
Belle musique médiévale.

Bruitages 5%
Quelques bips de ci, de là...

Maniabilité 80%
Manuel très clair, avec une option "tutorial".

Jouabilité 90%
Fastidieuse au clavier, la jouabilité est très bonne avec la souris.

Durée de Vie 75%
Plusieurs mois, si vous aimez l'univers médiéval.

85%

PROTOSTAR: WAR ON THE FRONTIER

PC

TOP
• De nombreuses planètes à explorer.
• Graphismes très réussis.
• Ambiance sonore reposante.

FLOP
• Manque de variété dans certains aspects du jeu.
• Action un peu répétitive.
• Discussions avec les NPC assez rigides.

TSUNAMI



DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2 + — PRIX A B C D E

L'Alliance Humaine est en péril, menacée par l'Empire Skeetch et c'est à vous, une fois de plus, que revient le douteux honneur de faire des pieds et des mains pour sauver l'Humanité. Votre mission, si vous l'acceptez, consiste à vous rendre dans le secteur de Thule et à former une coalition avec quatre autres races d'extraterrestres, afin de couper le ravitaillement aux forces Skeetch. Pour ne pas éveiller l'attention, votre couverture sera la Network, une compagnie commerciale spécialisée dans l'exploration minière et le commerce. A partir de là, vous avez le champ libre. A vous d'explorer les planètes du secteur, de trouver le moyen de contacter les autres races et de les convaincre de rejoindre votre cause.

VERDICT 1

Oui! Les graphismes sont somptueux, les musiques très agréables et les commandes sont simples et pratiques. Ce jeu est très complet, même si l'on regrette une relative simplicité dans les choix qui vous sont offerts. *Marc*

Oui, mais... La qualité de ce jeu est indéniable et le scénario ne manque pas d'originalité — pour une fois qu'il faut réfléchir avant de tirer... Pourtant, je suis resté sur ma faim: ce jeu est beaucoup trop simple et se termine trop vite. *Serge*

VERDICT 2

CONFIGURATION

PC 286, VGA, 590 Ko RAM libre, 7 Mo DD, clavier, souris, cartes AdLib, SB/SBPro. Jeu et doc en anglais. Protection par manuel.



Graphismes 85%
De toute beauté, y compris dans les écrans fixes.

Animation 75%
Long au chargement, mais bien fluides et esthétiques.

Musique 85%
Très réussie, notamment au cours des explorations.

Bruitages 69%
Discrets, mais pas négligeables.

Maniabilité 80%
Une aide en cours de jeu explique toutes les fonctions.

Jouabilité 75%
Maniement à la souris très intuitif.

Durée de Vie 80%
Beaucoup de planètes à explorer.

80%

TRANSARCTICA

Amiga

TOP
- Scénario futuriste très original.
- Graphismes en 256 couleurs sur Amiga!
- Nombreuses musiques et sons en plus.

FLOP
- Actions un peu trop répétitives.
- Prise en main laborieuse.

SILMARILS



DIFFICULTE 1 2 3  JOUEURS 1 2+  PRIX A B C D E 

En l'an 2022, suite à des expériences malheureuses, l'atmosphère ne laisse plus passer qu'une infime partie du rayonnement solaire. La terre est de nouveau entrée dans une période glaciaire et les rares survivants ont oublié jusqu'aux raisons de ce cataclysme. A bord d'un train, seul moyen de locomotion disponible, vous partez en quête de vérité (et aussi de combustible). Le seul hic est que ce train, le Transarctica, vous l'avez volé à la puissante compagnie Viking qui détient le monopole du trafic ferroviaire et qui n'apprécie guère votre petite croisade. Il vous faudra commercer pour gagner de l'argent, investir en armement et wagons pour assurer votre défense, espionner les mouvements des trains envoyés à votre poursuite et affronter bien des adversaires.

VERDICT 1

Oui, mais... Le scénario est inspiré de "La Compagnie des Glaces". Le jeu est très bien réalisé, avec des graphismes colorés. Les nombreuses phases du jeu sont censées raviver l'intérêt, mais une partie de l'action est trop répétitive. *Patrick*

Oui, mais... Le scénario original est servi par une très bonne réalisation mais l'action souffre d'une certaine monotonie (conduire un train toute la journée...) que les différentes parties du jeu n'arrivent pas tout à fait à gommer. *T. Rex*

VERDICT 2

CONFIGURATION

Amiga 1200, 2 Mo RAM, souris. Installable sur DD. Jeu et doc en français, anglais et allemand.



Graphismes 88%
Très fins, avec beaucoup de détails et de couleurs.

Animation 55%
Peu d'animations. Mais ce n'est pas le but du jeu.

Musique 76%
Bonne musique de fond, agréable et pas envahissante.

Bruitages 68%
Pour des bruits de trains, ils sont plutôt réussis.

Maniabilité 60%
Il faut un certain temps avant de saisir toutes les commandes.

Jouabilité 70%
Correcte, une fois que vous avez assimilé les commandes.

Durée de Vie 80%
Ce jeu est un investissement et vous n'êtes pas au bout de vos peines.

73%

PATRIOT

PC

TOP
- Excellente simulation de la partie planification d'un conflit armé.
- Graphismes parfaitement adaptés au jeu.
- Très bonne jouabilité avec la souris.
- Un éditeur de scénarios est inclus.

FLOP
- Le niveau de difficulté est élevé.
- Un ou deux petits bugs intermittents dans l'affichage.
- Les bruitages sont à supprimer d'emblée.

THREE SIXTY PACIFIC



DIFFICULTE 1 2 3  JOUEURS 1 2+  PRIX A B C D E 

Peu de wargames se sont intéressés à ce qui constitue le pain quotidien de tous les états-majors du monde, à savoir la planification des conflits et la préparation à l'imprévu. La guerre du Golfe, qui sert de base aux scénarios de Patriot, a été l'occasion de démontrer l'importance de cette planification, ainsi que l'importance de la mobilité des éléments engagés dans le conflit. Le jeu se démarque des wargames traditionnels par l'absence de cases hexagonales et par, justement, l'accent mis sur la préparation et la mobilité des troupes. En revanche, la partie combat est traitée très discrètement, sans vous ôter pour autant la possibilité d'intervenir, si vous le jugez nécessaire. Outre les douze scénarios inclus, un éditeur vous permet de tester vos propres hypothèses.

VERDICT 1

Oui! Patriot me permet de faire la guerre à MA façon: à dix contre un, frapper par surprise et se tirer avant que l'adversaire n'ait eu le temps de réagir. L'étude de la mobilité sur le champ de bataille a souvent été négligée et Patriot comble cette lacune. *Serge*

Non! Patriot est très bien réalisé, très joli sur le plan graphique, mais il est aussi beaucoup trop complexe. Les cadets de Saint-Cyr apprécieront certainement, mais nous autres, pauvres mortels, risquons fort de nous en lasser bien vite. *JLJ*

VERDICT 2

CONFIGURATION

PC386dx, SVGA compatible VESA, 4 Mo RAM, 7 Mo DD, DOS 5, souris obligatoire, AdLib, SB/SBPro. Jeu et doc en anglais. Pas de protection.



Graphismes 80%
Les graphismes reprennent l'aspect des cartes d'état-major.

Animation 1%
Il y a juste un soldat qui vous salue à chaque message.

Musique 5%
Un air pour signaler la victoire, un autre pour la défaite et c'est tout.

Bruitages 5%
Des bips, pouêts et zzips. On peut les supprimer (ouf!).

Maniabilité 60%
L'installation est simple, mais les manuels sont assez denses.

Jouabilité 80%
La gestion complète à la souris permet une ergonomie correcte.

Durée de Vie 99%
L'éditeur incorporé prolonge indéfiniment la durée de vie du jeu.

87%

KINGMAKER

PC

TOP
- Un jeu complexe et assez réaliste.
- Un effort a été fait sur les animations.

FLOP
- Le jeu est très lent.
- Le hasard intervient trop.
- Impossible d'interrompre les animations, très répétitives.

US GOLD



DIFFICULTE 1 2 3  JOUEURS 1 2+  PRIX A B C D E 

L'action de Kingmaker se déroule en Angleterre, pendant la Guerre des Deux Roses. Un roi faible règne sur le pays et de nombreux prétendants se disputent le trône, au nom de la maison d'York d'une part et au nom de celle de Lancaster d'autre part. Vous allez devoir capturer un ou plusieurs prétendants et en faire couronner un roi, après avoir éliminé tous ses concurrents. Inutile de préciser que la hache et le billot ne chôment pas. Vous disposez d'un certain nombre d'alliés, qui peuvent occuper des postes stratégiques dans le royaume. Chaque victoire sur le champ de bataille vous vaut de nouveaux sympathisants qui contribuent à augmenter votre puissance militaire. En fin de compte, la réussite est une question de nombre de troupes.

VERDICT 1

Non! Le premier contact avec le jeu est bon. Malhheureusement, deux détails le rendent rapidement frustrant: d'une part, le hasard intervient trop souvent et, d'autre part, à chaque tour, l'ordinateur réfléchit pendant plusieurs minutes. *JLJ*

Non! Je ne retrouve pas dans cette version l'ambiance du jeu de plateau. La lenteur du jeu est partiellement responsable, mais le manque d'action dans la seconde partie est également en cause: une fois les prétendants capturés, il ne se passe plus rien! *SDG*

VERDICT 2

CONFIGURATION

PC286, VGA, 590 Ko RAM libre, 3,5 Mo DD, souris, cartes AdLib, SB/SBPro. Jeu et manuel en anglais. Protection par manuel.



Graphismes 68%
Les graphismes sont très lisibles, mais manquent un peu de couleurs.

Animation 62%
De petites scènes animées (répétitives) à chaque événement important.

Musique 72%
Une jolie musique, vaguement inspirée des thèmes d'époque.

Bruitages 74%
Roulements de tambours, tonnerre, canons et autres bruits digitalisés.

Maniabilité 59%
Le manuel est un peu confus et peu instructif.

Jouabilité 63%
Le contrôle est bon mais souffre de quelques défauts.

Durée de Vie 55%
Difficile de supporter la lenteur du jeu pendant plus d'une ou deux parties.

58%

BATTLE ISLE 93: LA LUNE DE CHROMOS

Amiga

TOP • Ce data disk vient enrichir l'un des meilleurs wargames sur micro.
• De nouvelles unités apparaissent.

FLOP • Il vous sera très difficile de remporter la victoire.
• Peu d'innovations par rapport à l'origine.

BLUE BYTE


DIFFICULTE 1 2 3 **JOUEURS** 1 2 + **PRIX** A B C D E

Battle Isle 93 est, comme son nom l'indique, la suite très attendue du célèbre wargame édité par Blue Byte et qui avait déjà bénéficié d'un premier data disk. Le jeu d'origine avait introduit le concept du partage d'écran en deux panneaux verticaux, permettant ainsi à deux joueurs de s'affronter simultanément. Le système de jeu très fonctionnel est basé sur un passage alternatif entre les modes déplacement/combat. Il autorise un contrôle total à la souris ou au joystick. Cette nouvelle mouture reprend intégralement le système de jeu, le mode d'affichage et l'intrigue du titre original, tout en apportant des décors et des unités terrestres, aériennes et maritimes nouvelles, ainsi que des situations tactiques encore plus complexes.

VERDICT 1

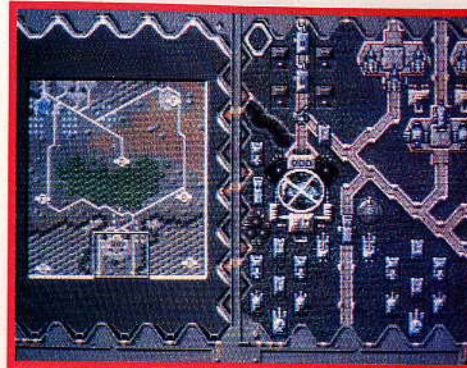
Oui, mais... Battle Isle est un excellent wargame, mais qui ne justifie pas l'achat d'un second data disk, sauf peut-être pour les passionnés. En effet, on est surpris par le peu d'innovations, limitées au décor et à quelques unités nouvelles. *Laurent*

Oui, mais... Pour ce qui est du plaisir du jeu, personne n'a été déçu: nouveaux décors, nouvelles unités, nouvelles missions. Cela dit, il n'y a vraiment rien de novateur, ni dans les systèmes de jeu, ni dans les objectifs des missions. *Doguy*

VERDICT 2


CONFIGURATION

Amiga tous modèles, souris, clavier, joystick. Jeu en anglais, doc. en français.



Graphismes 71%
Moins impressionnants et variés que dans Battle Isle.

Animation 64%
Maigrichonne. Quelques explosions sans originalité.

Musique 76%
Une même musique lourde, mais adaptée au jeu.

Bruitages 73%
Réalistes, mais manquant un peu de variété.

Maniabilité 82%
On est vite dans le feu de l'action. Pas de problèmes de ce côté.

Jouabilité 91%
Excellente ergonomie et gestion du joystick impeccable.

Durée de Vie 76%
Les missions se suivent et se ressemblent. Pour les fanas du genre.

75%

FIELDS OF GLORY

PC

TOP • Un très grand réalisme.
• Les graphismes évoquent un wargame avec figurines.

FLOP • La lenteur.
• Temps de prise en main très long.
• Grande complexité.

MICROPROSE


DIFFICULTE 1 2 3 **JOUEURS** 1 2 + **PRIX** A B C D E

Les Cent Jours, époque trouble marquée par le retour de l'Empereur de son exil à l'île d'Elbe, s'achèvent avec la défaite qui est sans doute celle qui a le plus marqué l'esprit des Français: la bataille de Waterloo, résultat malheureux d'une série de malentendus et d'ordres mal ou non interprétés par des officiers insubordonnés. Fields of Glory permet de revivre au travers de six scénarios les quatre batailles des 15 et 16 juin 1815: Ligny, Quatre Bras, Wagnée et Waterloo, ainsi que deux batailles fictives. Le jeu se démarque des wargames micro traditionnels en abandonnant les cartes hexagonales et les petits pions: les armées sont représentées en 3D, par des figurines animées et les concepteurs ont poussé le réalisme jusqu'à respecter les tenues des différentes unités!

VERDICT 1

Oui! Fields of Glory est un grand jeu, mais il nécessite une prise en main longue pour bien saisir tous les mécanismes et tous les facteurs en jeu. A défaut d'être simple, c'est sans conteste le wargame le plus beau et le plus complet. *JLJ*

Oui, mais... D'accord, Fields of Glory est superbe, mais il est d'une telle complexité que même les habitués des wargames mettront un moment à se familiariser avec ses règles et ses nombreuses possibilités. *Marc*

VERDICT 2


CONFIGURATION

PC386-16, 2 Mo RAM, 13 Mo DD, souris obligatoire, cartes AdLib, Roland, SB/SBPro. Jeu/manuel en anglais. Protection par mot-clé.



Graphismes 89%
Le terrain est en 3D isométrique. Nombreuses images.

Animation 72%
Toutes les figurines sont animées en temps réel.

Musique 68%
Quelques thèmes militaires, assez limités en nombre et en durée.

Bruitages 70%
Coups de feu et canonnades soulignent l'action.

Maniabilité 65%
La complexité du jeu demande plusieurs jours d'entraînement.

Jouabilité 75%
Excellente ergonomie, mais le scrolling de la carte est lent.

Durée de Vie 90%
Six batailles seulement, mais chaque partie est différente.

86%

FULL METAL PLANETE

Mac

TOP • Une idée de jeu très originale.
• De très bons graphismes couleur.

FLOP • Ecran peu lisible en N&B.
• Musique réduite au strict minimum.

INFOGRAMES


DIFFICULTE 1 2 3 **JOUEURS** 1 2 + **PRIX** A B C D E

Full Metal Planete est la conversion pour micro du célèbre jeu de plateau du même nom, édité par Ludodélire. Il s'agit d'un jeu de stratégie, permettant à deux ou quatre joueurs de s'affronter en temps limité. Le jeu vous met aux commandes d'un vaisseau de prospection minière. Votre but est de vous poser sur une planète non répertoriée sur les cartes stellaires, d'y récolter le maximum de minerai et de décoller, si possible après avoir empêché vos adversaires d'en faire autant. La victoire revient à celui qui a récolté le plus de minerai et conservé la maximum de pièces de son équipement. Votre tâche est compliquée par le fait que cette fichue planète est soumise à des marées imprévisibles, qui modifient le terrain de façon souvent radicale.

VERDICT 1

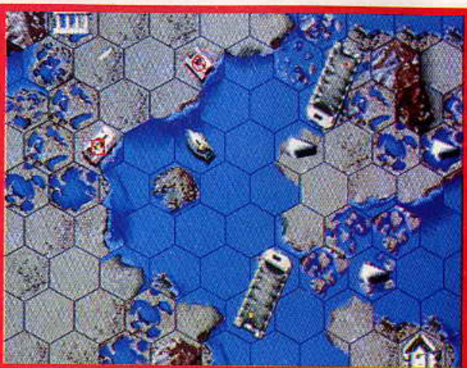
Oui! L'idée totalement originale du jeu de plateau s'accomode parfaitement bien de la conversion, pour aboutir à un jeu attrayant, qui n'est pas sans rappeler Battle Isle. La possibilité de jouer en réseau est une très bonne idée. *Robby*

Oui! Full Metal Planète était un jeu de plateau passionnant et la version micro, avec des graphismes et une ergonomie impeccables, n'a rien à lui envier. La possibilité de jouer sur réseau est un plus. *T. Rex*

VERDICT 2


CONFIGURATION

Macintosh tous modèles, 1 Mo RAM, System 6.3 ou plus, 2 Mo DD, souris. Jeu et doc en français.



Graphismes 80%
Très bien en 256 couleurs, il sont nettement moins lisibles en N&B.

Animation 50%
Seul le déplacement des pièces est animé.

Musique 55%
Juste une courte musique pour l'intro.

Bruitages 65%
Corrects, mais pas indispensables.

Maniabilité 75%
L'installation est rapide et ne pose pas de problèmes.

Jouabilité 80%
Tout à fait satisfaisante.

Durée de Vie 80%
Ceux qui ont aimé le jeu de plateau ne seront pas déçus.

70%

STAR LEGIONS

PC

TOP
- Bonne réalisation sur une idée originale.
- Le jeu se déroule en temps réel.

FLOP
- Quelques bugs dans la gestion de la souris.
- Musique réduite à sa plus simple expression.

MINDCRAFT



DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2+ — PRIX A B C D E

Une fois n'est pas coutume, voici un wargame qui se déroule dans le futur et qui vous propose d'incarner les méchants! A la tête d'une flotte interstellaire, vous êtes envoyé envahir et coloniser au nom de votre Empereur les planètes de l'Alliance Galactique. Les missions réussies rapportent médailles, promotion, richesses et esclaves, mais si les premieres planètes se situent à un niveau technologique correspondant au Moyen-Age, très vite l'affaire se corse et il faut alors attaquer des mondes technologiquement de plus en plus avancés, protégés par des boucliers planétaires et défendus par les légions de l'Alliance, ce qui est loin d'être simple. Le but ultime est d'atteindre le rang prestigieux de Tribun Impérial, accordé aux meilleurs généraux.

VERDICT 1

Oui, mais... Simple et complet, Star Legions est original et renouvelle agréablement le wargame. La difficulté, très progressive, permet d'affiner les stratégies au cours des missions, mais il reste encore quelques bugs mineurs. *JLJ*

Oui, mais... Le jeu est original et bien conçu et les missions sont nombreuses et variées, ce qui donne une bonne durée de vie au jeu. Malheureusement, quelques bugs dans la gestion de la souris viennent perturber ce tableau. *T. Rex*

VERDICT 2

CONFIGURATION
PC 386sx, VGA/MCGA, 640 Ko RAM, 2 Mo DD, souris indispensable, cartes AdLib, SB/SBPro. Jeu/manuel en anglais.



- **Graphismes 70%** En VGA haute résolution, ils sont contrastés et bien lisibles.
- **Animation 60%** Limitée à sa plus simple expression, mais le scrolling est fluide.
- **Musique 65%** Il s'agit, en fait, de bruits divers - difficile de parler de musique.
- **Bruitages 70%** Les voix digitalisées sont de circonstance.
- **Maniabilité 70%** Quelques minutes suffisent pour comprendre le fonctionnement.
- **Jouabilité 75%** Ergonomie excellente à la souris, mais pas d'équivalents clavier.
- **Durée de Vie 70%** La variété des missions assure plusieurs centaines d'heures de jeu.

75%

WAR IN THE GULF

PC

TOP
- Vous contrôlez quatre unités simultanément.
- L'ambiance est très bien rendue.
- L'ergonomie est excellente.

FLOP
- Pas d'innovation majeure en deux ans.
- Vraiment trop difficile.

EMPIRE



DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2+ — PRIX A B C D E

La guerre du Golfe semble avoir marqué profondément les éditeurs, puisque voici un wargame qui met en scène un escadron de blindés en annonçant clairement la couleur: L'Iraq a, de nouveau, envahi un petit Emirat voisin et c'est à vous de l'en chasser, en prenant le commandement de quatre détachements blindés agissant de concert. Pour chaque mission, vous devrez savoir choisir l'équipement approprié et synchroniser les actions de vos différents véhicules pour arriver à vos fins, le tout sous le feu de l'ennemi. War in the Gulf n'est, en fait, rien d'autre que Team Yankee, du même éditeur, dont il reprend intégralement l'affichage et le système de jeu. Seuls les décors et les unités ont été modifiés pour s'adapter à la couleur locale.

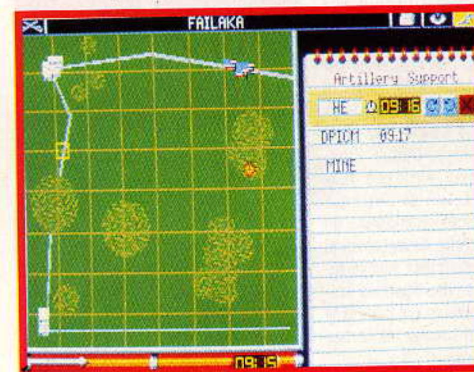
VERDICT 1

Non! Team Yankee était excellent, bien réalisé et passionnant. War in the Gulf, qui reprend quasiment intégralement les mêmes composants, est beaucoup trop difficile, à la limite de l'injouable. En deux ans, aucun progrès n'a été fait. *JLJ*

Non! En dépit d'un bonne réalisation et d'excellents graphismes, War in the Gulf est vraiment trop difficile et va décourager même les plus aguerris. De plus, le jeu lui-même n'a pas évolué d'un poil depuis la première version. *Marc*

VERDICT 2

CONFIGURATION
PC 286, 1 Mo RAM, 1,5 Mo DD, clavier, souris, carte AdLib. Jeu/manuel en anglais. Protection par dessins dans le manuel.



- **Graphismes 76%** Représentation 3D claire et agréable, même si elle est un peu simple.
- **Animation 70%** L'animation est rapide et fluide, même dans quatre fenêtres à la fois.
- **Musique 10%** Rien pendant le jeu et presque rien pendant l'intro!
- **Bruitages 51%** Bruits d'armes à feu et explosions. C'est tout et c'est peu.
- **Maniabilité 68%** Commandes simples, mais les explications du manuel sont minces.
- **Jouabilité 76%** Le contrôle est agréable, malgré des problèmes de synchro entre les unités.
- **Durée de Vie 66%** Difficile de passer les premières missions. On a envie de laisser tomber.

68%

DIMO'S QUEST

CD-I

TOP
- Les thèmes musicaux sont géniaux.
- Le contrôle du personnage est réussi.
- L'ergonomie du jeu est excellente.

FLOP
- Le thème du jeu est archi-lassant.
- Les capacités graphiques du CD-I sont sous-exploitées.

PHILIPS



DIFFICULTE 1 2 3 — JOUEURS 1 2+ — PRIX A B C D E

Lors de la fête d'Halloween, les enfants américains se déguisent et vont de maison en maison collecter des bonbons. C'est ainsi que Dimo et ses copains, après avoir "rançonné" tous les voisins, décident, malgré l'interdiction de leurs parents, d'aller frapper à la porte de la sinistre maison à l'écart de la ville. Son locataire, un sorcier malfaisant, exaspéré par le vacarme occasionné par les gamins, les transforme en bonbons. Seul Dimo, qui a pu se cacher à temps, échappe au sortilège. Fermement décidé à sortir ses amis de ce mauvais pas, il dérobe le grimoire du sorcier et part à leur recherche. Le jeu consiste à guider Dimo à travers des niveaux où il doit récolter les bonbons. Le chemin est loin d'être évident et de nombreux obstacles lui barrent le passage.

VERDICT 1

Oui! Ce qui m'a le plus enthousiasmé, c'est la musique. Le soft est sympathique. La difficulté est bien dosée, les graphismes sont satisfaisants et la gestion à l'aide de la télécommande est bonne. En revanche, le thème n'a rien de révolutionnaire. *Morgan*

Oui, mais... Nous sommes tous d'accord: Dimo's Quest n'est pas le jeu du siècle. Il n'a rien d'extraordinaire et, pourtant, on se laisse prendre au jeu, d'autant plus que la réalisation est tout à fait honnête et que la jouabilité est bonne. *Marc*

VERDICT 2

CONFIGURATION
CD-I tout modèle et télécommande.



- **Graphismes 78%** Sans être superbes, les graphismes sont clairs et variés.
- **Animation 77%** Le déplacement des sprites est rapide et fluide.
- **Musique 90%** La bande sonore est tout simplement excellente.
- **Bruitages 79%** Les bruitages et les voix digitalisées sont très drôles.
- **Maniabilité 91%** La maniabilité est très instinctive, avec des menus clairs.
- **Jouabilité 83%** Dimo's Quest est vraiment très simple à manipuler.
- **Durée de Vie 83%** 51 niveaux, d'une difficulté progressive, mais certaine.

81%

TASK FORCE 1942

PC

TOP
• Excellente réalisation technique.
• Le sujet est traité d'une façon assez fidèle à la réalité.

FLOP
• Les bruitages sont un peu lassants à la longue.
• Le jeu s'adresse à un public très spécialisé.

MICROPROSE



DIFFICULTE 1 2 3 — **JOUEURS** 1 2 + — **PRIX** A B C D E

Pendant la Seconde Guerre mondiale, l'une des zones de combats navals les plus importantes fut Guadalcanal et ses environs, où Américains et Japonais croisèrent le fer de nombreuses fois. Task Force 1942 est un wargame naval qui propose de vous faire revivre les principaux affrontements qui y ont eu lieu. Le jeu vous donne la possibilité de commander vos bâtiments au niveau de la flotte (la "task force") ou de l'escadre. Vous pouvez aussi, à tout moment, prendre le contrôle d'une unité et diriger les opérations à partir de sa passerelle. Vous disposez de tous les types de bâtiments qui ont pris part au conflit, du transport de troupes au porte-avions. Vous pouvez jouer soit mission par mission, soit vous engager dans la campagne complète.

VERDICT 1

Oui! Evidemment, un wargame ne plaira pas à tout le monde, mais ceux qui, comme moi, aiment ce genre de jeux, seront comblés: ce jeu très complet et très réussi qui allie wargame tactique et simulation de combat naval est vraiment génial. *JLJ*

Oui! Aucun doute possible, un wargameur aussi acharné que moi ne pouvait qu'aimer ce jeu: une très bonne réalisation, une action réaliste, des cartes précises en font un excellent wargame. Ce n'est pas Harpoon, mais c'est presque aussi génial. *T. Rex*

VERDICT 2

CONFIGURATION
PC386, VGA/MCGA, 600 Ko RAM libre, 11 Mo DD, clavier, souris, cartes AdLib, SB/SBPro. Jeu en anglais, doc en français.



Graphismes 80% Des cartes précises, 8 niveaux de zoom, des navires bien reproduits.
Animation 80% Représentation détaillée et précise des navires et de l'action.
Musique 70% Des thèmes militaires pour accompagner l'action.
Bruitages 65% Bruits de tirs et de machines, mais un peu lassants à la longue.
Maniabilité 80% Une gestion "tout souris" très agréable et une doc superbe.
Jouabilité 80% L'interface est simple, bien que certains choix ne soient pas très logiques.
Durée de Vie 90% Un jeu d'une grande étendue et d'une complexité remarquable.

90%

S.C.OUT

Mac

TOP
• Les niveaux sont très nombreux et la difficulté est très progressive.
• Chaque niveau est une surprise.
• Une très bonne réalisation graphique.

FLOP
• Le scrolling multidirectionnel est un peu faiblard.
• La musique est rapidement répétitive.

KALISTO



DIFFICULTE 1 2 3 — **JOUEURS** 1 2 + — **PRIX** A B C D E

S.C.Out relate l'histoire de conquérants terriens partis à la recherche de nouveaux espaces vierges, de planètes encore inexplorées. Des années plus tard, ils se retrouvent confrontés à de sérieux problèmes sur l'une de ces planètes, Dykneen: les autochtones ne sont pas réellement d'accord pour accueillir ces "pacificateurs". Il est donc décidé, en haut lieu, d'envoyer sur place un blindé léger radioguidé, le Star Clean-Out, spécialisé dans les missions de pénétration et de destruction "chirurgicale". Le jeu consiste à guider cet engin à travers les 101 niveaux du jeu. Dans chaque niveau, il faut détruire une entité symbolisée par un masque en déposant à côté d'elle une bombe (qu'il faut au préalable trouver) et en la faisant exploser à distance.

VERDICT 1

Oui! S.C.Out a tout pour plaire: 101 niveaux, une difficulté progressive et, à chaque tableau, de nouveaux obstacles et ennemis viennent mettre leur grain de sel, ce qui fait que l'on ne s'en lasse pas. La réalisation technique est excellente. *Spirit*

Oui! Même si l'idée de départ n'est pas particulièrement originale, la réalisation et, surtout, la difficulté parfaitement dosée font de S.C.Out un excellent jeu de réflexion, qui mettra vos cellules grises à rude épreuve pendant un bon moment. *T. Rex*

VERDICT 2

CONFIGURATION
Mac couleur, 2 Mo RAM, système 6.05 ou supérieur, souris.



Graphismes 85% Les décors soignés exploitent parfaitement les capacités de la machine.
Animation 70% Le scrolling est un peu moins rapide que les déplacements du blindé.
Musique 65% Musique de bonne qualité, mais un peu répétitive.
Bruitages 80% Bien étudiés et originaux, ils sont parfaitement adaptés à l'action.
Maniabilité 90% Un bon manuel et une installation très simple.
Jouabilité 85% Les commandes sont logiques et très ergonomiques.
Durée de Vie 85% Il vous faudra un bon moment avant de voir la fin des 101 tableaux.

85%

HISTORY LINE 1914-1918

PC

TOP
• C'est tout aussi réussi que Battle Isle.
• De nombreuses unités et décors supplémentaires.
• La réalisation graphique est très bonne.

FLOP
• La stratégie est plus basée sur la force que sur la finesse.
• Les bruitages manquent de réalisme.

BLUE BYTE



DIFFICULTE 1 2 3 — **JOUEURS** 1 2 + — **PRIX** A B C D E

Après l'excellent Battle Isle, il était prévisible que Blue Byte ne s'arrêterait pas en si bon chemin. Leur nouveau wargame, History Line, reprend tous les points qui ont fait la force de Battle Isle et y ajoute un contexte historique, des unités plus variées et un adversaire ordinateur un peu plus intelligent. Les différentes batailles, de difficulté croissante, permettent de découvrir de nombreuses armes originales, qui vont du fantassin au bombardier, en passant par les canons de toutes tailles ou encore les différents navires de l'époque. Les missions sont, au début, relativement faciles, mais leur complexité et surtout leur étendue augmentent rapidement. Les saisons sont également de la partie: neige et glace peuvent apparaître et changer radicalement le terrain.

VERDICT 1

Oui! Si vous n'aimez pas les wargames, passez votre chemin. Si vous êtes un passionné, sachez que History Line est un jeu qui vous fera passer de très bons moments. Sa facilité d'utilisation et sa qualité globale en font un des meilleurs du moment. *JLJ*

Oui, mais... History Line constitue une approche intéressante du wargame. La réalisation technique est irréprochable et il s'avère très agréable à l'usage, mais la stratégie de l'ordinateur est limitée à l'usage de la force brute, ce qui nuit à l'intérêt. *T. Rex*

VERDICT 2

CONFIGURATION
PC386sx, VGA/MCGA, 1 Mo RAM, 2 Mo DD, clavier, souris.



Graphismes 75% Des véhicules bien dessinés et de nombreuses images digitalisées.
Animation 70% Les séquences de combat sont toutes animées.
Musique 75% Nombreux thèmes militaires tout au long du jeu.
Bruitages 60% Explosions et bruits de chenilles sont là, mais manquent un peu de réalisme.
Maniabilité 80% Une intro réussie et des commandes intuitives qui rendent le jeu accessible.
Jouabilité 70% Le clavier et le joystick sont très confortables à utiliser.
Durée de Vie 70% Les derniers tableaux vous demanderont un bon moment.

80%

TOUTE UNE ANNEE DE JEUX MICRO

Pour pouvoir choisir, il faut pouvoir comparer. Afin de vous faciliter cette comparaison, nous vous avons résumé une année entière de jeux micro dans six pages de tableaux. Vous y trouverez, en face du nom de chaque jeu, son éditeur (ou, parfois, son distributeur), son genre et la machine sur laquelle il a été testé. Vous pourrez ainsi sélectionner les softs suivant votre micro ou suivant le genre que vous affectionnez. Vous trouverez également le code prix du soft et, surtout, le numéro de Tilt dans lequel vous pourrez trouver le test complet du produit. Pour ceux qui ont eu la bonne idée de conserver leur collection complète, cette colonne constituera un outil de choix!
Les huit derniers chiffres de ces tableaux correspondent au jugement de nos testeurs. Pour ceux qui nous suivent depuis plus d'un an, nous précisons que les notes qui étaient auparavant attribuées sur 20 ont bien entendu été réajustées aux nouveaux pourcentages en vigueur actuellement. La note d'intérêt représente le jugement global de notre journaliste sur le jeu et vous permettra de vous guider efficacement dans ce condensé d'une année de jeux micro.

Code des prix utilisé dans Tilt : A = jusqu'à 99F; B = de 100 à 199F; C = de 200 à 299F ; D = de 300 à 399F ; E = de 400 à 499F ; F = de 500 à 599F ; G = de 600 à 999F ; H = de 1 000 à 1 499F ; I = de 1 500 à 1 999F ; J = 2 000F et plus.

TITRE	GENRE	EDITEUR	MACHINE	PRIX	PARU DANS N°	GRAPHISMES %	ANIMATION %	MUSIQUE %	BRUITAGES %	PRISE EN MAIN %	JOUABILITE %	DUREE %	INTERET %
1869	Réflexion	Flair Software	Amiga	D	116	67	65	70	50	74	72	82	74
ABANDONED PLACES 2	Rôle	ICE	Amiga	C	115	89	82	60	84	80	75	85	79
ALIEN BREED 92: SPECIAL EDITION	Action	Team 17	Amiga	B	110	85	75	80	90	80	80	80	85
ARABIAN NIGHTS	Plates-formes	Chrysalis	Amiga	C	114	79	76	89	62	73	78	79	80
ASSASSIN	Action	Team 17	Amiga	—	108	85	80	75	90	80	80	85	85
ATAC	Sim vol	Microprose	PC	E	108	75	80	80	70	50	80	80	80
AV-8B HARRIER ASSAULT	Sim vol	Domark	PC	D	111	65	80	70	75	85	70	65	70
B-17 FLYING FORTRESS	Sim vol	Microprose	PC	D	114	75	73	85	67	87	66	70	72
B.C. KID	Plates-formes	Hudson Soft	Amiga	C	110	65	70	65	55	75	70	70	75
BATMAN RETURNS	Aventure	Konami	PC	D	112	80	55	80	80	70	85	60	60

TITRE	GENRE	EDITEUR	MACHINE	PRIX	PARU DANS N°	GRAPHISMES %	ANIMATION %	MUSIQUE %	BRUITAGES %	PRISE EN MAIN %	JOUABILITE %	DUREE %	INTERET %
BATTLE CHESS 4000	Réflexion	Interplay	PC	D	112	85	90	60	80	80	80	85	85
BATTLE ISLE 93: LA LUNE DE CHROMOS	Stratégie	Blue Byte Software	Amiga	B	116	71	64	76	73	82	91	76	75
BEST OF THE BEST CHAMPIONSHIP KARATE	Sport	Loriciel	PC	C	110	70	80	60	75	75	65	80	75
BETRAYAL AT KRONDOR	Rôle	Dynamix	PC	D	116	89	85	84	89	94	82	90	92
BILL'S TOMATO GAME	Plates-formes	Psygnosis	Amiga	C	110	75	75	80	65	85	80	65	85
BLADE OF DESTINY: REALMS OF ARKANIA	Rôle	US Gold	Amiga	D	117	78	70	72	60	50	78	85	82
BLADE OF DESTINY: REALMS OF ARKANIA	Rôle	Attic	PC	D	113	65	70	65	60	65	80	70	77
BLOB	Plates-formes	Core Design	Amiga	C	117	65	82	78	84	64	80	65	72
BLUE FORCE	Aventure	Tsunami	PC	D	117	80	76	84	49	83	76	68	78
BODY BLOWS	Action	Team 17	Amiga	C	113	69	80	73	82	80	80	87	84
BREAKLINE	Action	Kalisto	Mac	C	118	89	88	85	78	75	60	80	77
CASTLES II: SIEGE & CONQUEST	Stratégie	Interplay	PC	D	110	65	60	75	5	80	90	75	85
CHESS MANIAC 5 BILLION AND 1	Réflexion	Microprose	PC	D	115	50	76	60	89	75	53	60	68
CHUCK ROCK 2: SON OF CHUCK	Plates-formes	Core Design	Amiga	C	113	89	85	84	82	85	86	76	87
CIVILIZATION	Réflexion	Microprose	Mac	C	113	70	60	47	40	59	92	97	96
CIVILIZATION	Réflexion	Microprose	ST	D	114	55	-	50	50	78	50	90	89
COBRA MISSION: PANIC AT COBRA CITY	Aventure	Megatech	PC	E	116	85	45	87	72	88	85	68	75
COMANCHE MAXIMUM OVERKILL	Sim vol	Novalogic	PC	D	108	90	95	65	75	90	80	75	95
COMANCHE MISSION DISK 1	Sim vol	Novalogic	PC	D	114	92	93	76	80	85	90	85	90
CONTRAPTIONS	Réflexion	Mindscape	PC	D	111	75	65	65	60	75	60	75	75
CREEPERS	Réflexion	Psygnosis	PC	D	111	65	60	65	6	75	75	80	75
CYTRON	Action	Psygnosis	Amiga	C	110	70	85	75	70	70	80	75	70
DAVID LEADBETTER'S GOLF	Sport	Microprose	PC	C	108	65	90	65	30	80	85	85	90
DAY OF THE TENTACLE	Aventure	LucasArts	PC	D	116	92	95	82	92	95	93	80	93
DESERT STRIKE	Action	Electronic Arts	Amiga	C	114	75	70	50	85	60	70	85	85
DIMO'S QUEST	Réflexion	Philips	CD-I	C	118	78	77	90	79	91	83	83	81
DOGFIGHT	Sim vol	Microprose	PC	E	114	85	70	75	50	90	90	65	85
DUNE II	Stratégie	Virgin Games	PC	D	111	80	75	80	90	85	85	85	85
EIGHT BALL DELUXE	Sport	Amtex	Mac	D	115	85	75	70	92	80	80	75	80
EL-FISH	Réflexion	Maxis	PC	C	113	84	93	70	—	80	75	90	88

TITRE	GENRE	EDITEUR	MACHINE	PRIX	PARU DANS N°	GRAPHISMES %	ANIMATION %	MUSIQUE %	BRUITAGES %	PRISE EN MAIN %	JOUABILITE %	DUREE %	INTERET %
ENTITY	Plates-formes	Loriciel	Amiga	C	113	91	85	84	55	80	83	75	82
ERIC THE UNREADY	Aventure	Legend	PC	D	112	75	25	80	65	75	85	70	75
EYE OF THE BEHOLDER III	Rôle	SSI	PC	D	115	76	70	52	77	82	89	35	69
F-15 STRIKE EAGLE	Sim vol	Microprose	PC	E	110	85	90	75	80	80	85	90	85
F17 CHALLENGE	Sport	Team 17	Amiga	B	118	76	83	65	84	85	84	74	75
FIELDS OF GLORY	Stratégie	Microprose	PC	D	116	89	72	68	70	65	75	90	86
FLASHBACK	Aventure	Delphine	Amiga	C	108	85	80	70	70	75	75	75	85
FLIGHT SIMULATOR 5	Sim vol	Microsoft	PC	E	118	80	40	—	75	70	70	75	75
FORMULA ONE GRAND PRIX	Sport	Microprose	PC	E	110	90	90	60	75	90	85	95	90
FREDDY PHARKAS FRONTIER PHARMACIST	Aventure	Sierra	PC	D	115	91	65	85	75	85	90	65	86
FRONT PAGE SPORT FOOTBALL	Sport	Dynamix	PC	D	111	80	80	70	55	85	75	80	85
FULL METAL PLANETE	Stratégie	Infogrames	Mac	E	110	80	50	55	65	75	80	80	70
GENESIA	Réflexion	Microïds	Amiga	C	117	80	80	70	85	55	80	90	90
GOAL	Sport	Virgin Games	Amiga	C	116	75	81	73	88	77	80	91	88
GOBLIINS 2: THE PRINCE BUFFOON	Aventure	Coktel Vision	PC	C	108	90	85	85	90	90	80	80	85
HARRIER JUMP JET	Sim vol	Microprose	PC	D	111	85	75	80	60	70	70	85	80
HISTORY LINE 1914-1918	Stratégie	Blue Byte	PC	C	108	75	70	75	60	80	70	70	80
INCA	Aventure	Coktel Vision	PC	D	110	95	90	95	70	85	70	75	80
INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS	Aventure	LucasArts	Mac	D	112	90	75	65	75	90	85	80	90
INTERNATIONAL OPEN GOLF CHAMPIONSHIP	Sport	Ocean	PC	C	117	65	88	73	30	85	85	80	82
ISHAR	Rôle	Silmarils	Falcon	C	115	84	60	83	82	78	85	78	77
ISHAR 2	Rôle	Silmarils	ST	D	117	88	70	60	75	90	80	79	80
JORDAN IN FLIGHT	Sport	Electronic Arts	PC	D	114	81	84	72	82	90	89	80	86
KETHER	Aventure	Infogrames	CD-I	D	118	94	56	89	72	90	60	49	79
KING'S QUEST VI	Aventure	Sierra	Mac	D	116	80	65	89	70	80	75	88	80
KING'S QUEST VI	Aventure	Sierra	PC	E	108	95	85	95	85	90	90	80	95
KINGMAKER	Stratégie	US Gold	PC	D	118	68	62	72	74	59	63	55	58
L'ANGE ET LE DEMON	Aventure	Smart Move	CD-I	C	118	86	72	80	65	87	88	72	76
LANDS OF LORE: THE THRONE OF CHAOS	Rôle	Virgin Games	PC	E	118	92	85	90	91	80	90	85	94
LEMMINGS II: THE TRIBES	Réflexion	Psygnosis	Amiga	D	112	75	85	80	70	85	80	70	85

TITRE	GENRE	EDITEUR	MACHINE	PRIX	PARU DANS N°	GRAPHISMES %	ANIMATION %	MUSIQUE %	BRUITAGES %	PRISE EN MAIN %	JOUABILITE %	DUREE %	INTERET %
LIONHART	Plates-formes	Thalion Software	Amiga	C	112	85	80	70	—	75	65	75	80
LOST IN TIME	Aventure	Coktel Vision	PC	C	115	87	86	88	88	90	91	60	85
LOST SECRET OF THE RAIN FOREST	Aventure	Sierra	PC	D	114	90	65	85	68	85	90	50	78
LOTUS III: THE ULTIMATE CHALLENGE	Sport	Gremlin	PC	D	117	64	80	60	62	85	80	56	59
LUNAR COMMAND	Réflexion	Mallard	PC	D	117	75	70	50	62	61	73	82	72
MAD DOG MAC CREE	Action	American Laser Games	PC CD	E	118	85	94	85	94	88	86	60	83
MAELSTRÖM	Réflexion	Empire	PC	D	115	52	66	70	55	78	82	75	82
MICRO MACHINES	Action	Codemasters	Amiga	C	118	79	85	80	76	88	88	87	86
MIGHT AND MAGIC III: LES ILES DE TERRA	Rôle	New World Computing	Mac	D	114	89	82	88	79	30	90	88	87
MIGHT AND MAGIC: DARK SIDE OF XEEN	Rôle	New World Computing	PC	D	116	86	80	85	80	80	89	75	85
MOTORHEAD	Action	Virgin Games	Amiga	C	110	75	75	80	55	75	65	65	75
NHL HOCKEY	Sport	Electronic Arts	PC	E	118	80	84	70	80	40	85	70	83
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP	Sport	Gremlin	Amiga	C	108	85	80	40	75	85	90	75	85
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP 1200	Sport	Gremlin	A1200	C	114	70	90	35	75	85	87	75	81
NIPPON SAFES, INC.	Aventure	Dynabyte	Amiga	C	113	84	72	32	42	78	52	74	74
NO SECOND PRIZE	Sport	Thalion	Amiga	C	108	70	95	70	80	85	85	85	85
OMAR SHARIF'S BRIDGE	Réflexion	Oxford Softworks	PC	D	110	75	—	60	80	75	90	90	85
ONE STEP BEYOND	Réflexion	Ocean	Amiga	C	117	72	84	72	70	85	86	86	84
PATRIOT	Stratégie	Three Sixty Pacific	PC	D	117	80	1	5	5	60	80	99	87
PINBALL DREAMS	Sport	21st Century Ent.	PC	D	117	86	70	67	76	75	21	50	60
PIRATES GOLD	Aventure	Microprose	PC	D	117	90	83	78	72	90	80	84	87
PREHISTORIK II	Plates-formes	Titus	PC	C	113	80	81	82	78	83	76	75	84
PREMIER MANAGER 2	Sport	Gremlin	Amiga	D	118	45	48	55	62	75	76	65	72
PRIME MOVER	Sport	Psygnosis	Amiga	C	114	60	75	65	70	75	55	40	55
PRINCE OF PERSIA 2	Plates-formes	Broderbund	PC	D	116	86	84	76	82	90	80	89	91
PRIVATEER	Sim vol	Origin	PC	E	118	74	83	78	82	75	85	92	91
PROTOSTAR: WAR ON THE FRONTIER	Stratégie	Tsunami	PC	C	116	85	75	85	79	80	75	80	80
QUEST FOR GLORY III: WAGES OF WAR	Aventure	Sierra	PC	D	108	85	70	90	75	90	85	55	80
RAILROAD TYCOON DELUXE	Réflexion	Microprose	PC	D	117	76	62	70	73	71	68	95	88
RETURN OF THE PHANTOM	Aventure	Microprose	PC	D	116	83	88	86	63	89	91	82	86

TITRE	GENRE	EDITEUR	MACHINE	PRIX	PARU DANS N°	GRAPHISMES %	ANIMATION %	MUSIQUE %	BRUITAGES %	PRISE EN MAIN %	JOUABILITE %	DUREE %	INTERET %
RINGWORLD: REVENGE OF THE PATRIARCH	Aventure	Tsunami	PC	D	112	85	70	70	65	85	75	45	75
ROME A.D. 92	Aventure	Millenium	Amiga	D	111	80	75	80	85	85	75	80	85
S.C.OUT	Réflexion	Kalisto	Mac	C	108	85	70	65	80	90	85	85	85
SAIL SIMULATOR	Sport	Stentec	PC	D	117	55	70	—	20	75	82	82	80
SEAL TEAM	Action	Electronic Arts	PC	D	118	85	88	71	84	72	79	82	90
SHADOW OF THE BEAST 3	Action	Psygnosis	Amiga	D	108	80	75	80	70	80	65	60	80
SHADOW OF THE COMET	Aventure	Infogrames	PC	D	112	70	70	80	75	70	65	70	70
SIMON THE SORCERER	Aventure	Ubi Soft	PC	D	118	94	90	82	—	92	90	83	88
SINK OR SWIM	Plates-formes	Zeppelin	Amiga	C	115	70	67	65	72	84	60	65	72
SLEEPWALKER	Plates-formes	Ocean	Amiga	C	112	80	85	—	60	70	75	75	80
SOCCER KID	Action	Chrisalis	Amiga	D	117	80	85	70	76	70	90	80	87
SPACE CRUSADE: THE VOYAGE BEYOND	Action	Gremlin	Amiga	C	113	42	15	48	50	33	73	75	62
SPACE HULK	Action	Electronic Arts	PC	D	115	75	70	40	90	80	80	80	85
SPACE QUEST V: THE NEXT MUTATION	Aventure	Sierra	PC	E	112	85	70	85	80	80	85	75	85
SPACESHIP WARLOCK	Aventure	Reactor	Mac-CD	G	110	90	75	90	85	85	85	75	90
STAR LEGIONS	Stratégie	Mindcraft	PC	D	110	70	60	65	70	70	75	70	75
STARLORD	Aventure	Microprose	PC	D	118	78	90	80	65	67	81	92	88
STREET FIGHTER II	Action	US GOLD	PC	C	111	80	80	65	—	85	70	75	80
STRIKE COMMANDER	Sim vol	Origin	PC	D	115	90	90	80	80	80	90	85	91
STRONGHOLD	Réflexion	SSI	PC	E	117	82	80	15	20	90	90	88	85
STUNT ISLAND	Sim vol	Disney	PC	D	111	80	85	60	70	75	60	85	85
SUPERFROG	Plates-formes	Team 17	Amiga	D	114	83	82	80	73	86	80	84	87
TASK FORCE 1942	Stratégie	Microprose	PC	—	108	80	80	70	65	80	80	90	90
TEGEL'S MERCENARIES	Action	Mindcraft	PC	D	114	65	45	65	50	70	30	50	61
THE 7TH GUEST	Aventure	Virgin Games	PC-CD	G	115	98	96	82	81	82	82	83	86
THE CHAOS ENGINE	Action	The Bitmap Brothers	Amiga	C	111	90	85	85	80	90	85	85	90
THE CHAOS ENGINE	Action	Renegade	ST	C	117	92	85	40	55	80	81	85	85
THE COMPLETE CHESS SYSTEM	Réflexion	Oxford Softworks	PC	E	110	55	—		—	75	80	90	85
THE DARK HALF	Aventure	Capstone	PC	D	111	70	70	80	65	70	85	85	75
THE HUMANS	Plates-formes	Mirage	PC	C	110	75	65	80	—	80	75	80	75

TITRE	GENRE	EDITEUR	MACHINE	PRIX	PARU DANS N°	GRAPHISMES %	ANIMATION %	MUSIQUE %	BRUITAGES %	PRISE EN MAIN %	JOUABILITE %	DUREE %	INTERET %
THE INCREDIBLE MACHINE	Réflexion	Sierra	PC	D	111	75	70	70	65	85	85	75	85
THE JOURNEYMAN PROJECT	Aventure	Presto Studios	Mac-CD	F	115	90	70	89	95	88	80	79	91
THE LEGACY	Rôle	Microprose	PC	D	108	90	80	90	—	85	90	75	90
THE LEGEND OF KYRANDIA	Aventure	Virgin Games	Mac	E	117	80	75	90	70	90	80	65	78
THE LEGEND OF MYRA	Réflexion	Grand Slam	PC	C	113	35	40	75	70	80	50	65	55
THE LEGEND OF RAGNAROK	Réflexion	Mirage	Amiga	C	111	75	65	—		70	75	80	75
THE LOST VIKINGS	Plates-formes	Interplay	Amiga	D	115	82	84	84	82	96	80	78	85
THE MAGIC CANDLE III	Rôle	Mindcraft	PC	D	114	64	40	35	40	30	5	15	33
THE SHORTGREY	Aventure	Accrosoft	Amiga	C	110	65	55	85	65	85	75	90	75
THE TERMINATOR 2029	Action	Bethesda Softworks	PC	C	111	80	75	45	65	75	80	70	80
TORNADO	Sim vol	Digital Integration	PC	E	117	70	75	80	40	65	75	95	82
TRANSARCTICA	Stratégie	Silmarils	Amiga	C	115	88	55	76	68	60	70	80	73
TRANSARCTICA	Stratégie	Silmarils	PC	D	111	—		—		—		—	80
TROLLS	Plates-formes	Flair Software	Amiga	C	111	75	80	60	80	45	65	60	70
ULTIMA UNDERWORLD II	Rôle	Origin	PC	F	111	90	90	75	75	75	75	75	92
ULTIMA VII: SERPENT ISLE	Rôle	Origin	PC	D	114	94	30	92	89	80	80	91	93
VEIL OF DARKNESS	Aventure	SSI	PC	D	114	86	85	63	75	82	96	87	88
VROOM MULTIPLAYER	Sport	Lankhor	ST	B	114	67	93	79	92	92	89	90	91
WALKER	Action	Psygnosis	Amiga	C	113	70	83	60	80	75	85	65	77
WAR IN THE GULF	Stratégie	Empire	PC	D	116	76	70	10	51	68	76	66	68
WAYNE GRETZKY HOCKEY 3	Sport	Bethesda Softworks	PC	D	116	80	70	50	75	56	80	80	79
WHALE'S VOYAGE	Réflexion	NEO	Amiga	D	116	67	60	66	62	45	43	80	69
WILSON PROSTAFF GOLF	Sport	Konami	PC	C	118	78	90	—	60	85	60	60	71
WING COMMANDER ACADEMY	Sim vol	Origin	PC	D	118	85	88	75	89	92	79	70	71
WORLDS OF LEGEND: SON OF THE EMPIRE	Rôle	Mindscape	PC	D	115	81	70	70	65	83	88	86	85
X-WING	Sim vol	LucasArts	PC	D	113	78	85	85	90	75	75	90	92
XENOBOTS	Action	Electronic Arts	PC	D	113	60	70	50	80	75	75	65	68
YO! JOE!	Plates-formes	Hudson Soft	Amiga	C	117	73	70	76	72	72	65	79	75
ZOOL 1200	Plates-formes	Gremlin	A1200	C	113	79	89	58	75	85	90	80	85
ZOOL: NINJA OF THE Nth DIMENSION	Plates-formes	Gremlin	STE	C	118	60	84	40	40	90	80	85	80

ADRESSES UTILES

BOUTIQUES PARIS - BANLIEUE

1e arrondissement

CONFORAMA
2, rue du Pont-Neuf
75001 Paris
Tél. (1) 42 33 78 58

FNAC
Forum - 1/7 rue Pierre Lescot
75001 Paris
Tél. (1) 40 41 40 00

MICROMANIA
Forum des Halles (niv.2)
5, rue Pirouette
75001 Paris
Tél. (1) 45 08 15 78

2e arrondissement

INTERDISCOUNT
9, bld Poissonnière
75002 Paris
Tél. (1) 42 36 02 72

GEMU OTAKU
54, rue Sainte Anne
75002 Paris
Tél. (1) 42 96 00 67

4e arrondissement

B.H.V
14 rue du temple
75004 Paris

INTERNATIONAL COMPUTER
26, rue du Renard
75004 Paris
Tél. (1) 42 72 26 26

TEMPS LIBRE
22, rue Sévigné
75004 Paris
Tél. (1) 42 74 06 31

5e arrondissement

INTERDISCOUNT
97, rue Monge
75005 Paris
Tél. (1) 45 35 00 13

MAUBERT ELECTRONIQUE
49, bld Saint Germain
75005 Paris
Tél. (1) 43 25 88 80

SCORE GAMES
17 rue des Ecoles
75005 Paris
Tél. (1) 43 29 05 05

STOCK GAMES
3 rue d'Arras
75005 Paris
Tél. (1) 44 07 04 61

6e arrondissement

FNAC
136, rue de Rennes
75006 Paris
Tél. (1) 49 54 30 00

7e arrondissement

DESIGN SA
226, bd Saint-Germain
75007 Paris
Tél. (1) 42 22 40 89

INTERDISCOUNT
28, av. de la Motte Picquet
75007 Paris
Tél. (1) 47 05 30 00

8e arrondissement

GAME'S PHOBIE
34 av. des Champs Elysées
75008 Paris
Tél. (1) 45 63 41 43

MICROMANIA
Galerie des champs
84, av. des Champs Elysées
75008 Paris
Tél. (1) 42 56 04 13

ULTIMA
21 rue de Turin
75008 Paris
Tél. (1) 42 94 97 14

9e arrondissement

ALLIA GAMES
42 rue de Maubeuge
75009 Paris
Tél. (1) 42 81 95 10

MICROBROC
70 rue des Martyrs
75009 Paris
Tél. (1) 42 81 92 89

MAD
42, rue Lamartine
75009 Paris
Tél. (1) 48 78 11 65

MICROFOLIE'S
40 bis rue de Douai
75009 Paris
Tél. (1) 48 78 76 77

10e arrondissement

INTERDISCOUNT
1, place Stalingrad
75010 Paris
Tél. (1) 40 37 41 19

11e arrondissement

AMIE
11, bd Voltaire
75011 Paris
Tél. (1) 43 57 48 20

CLIC PHOTO VIDEO
88, bd Beaumarchais
75011 Paris
Tél. (1) 843 55 60 54

ELITENDO
179 Bd Voltaire
75011 Paris
Tél. (1) 43 48 36 22

INTERDISCOUNT
31, av de la République
75011 Paris
Tél. (1) 43 57 92 91

LEADER GAMES
8 rue J-P Timbaud
75011 Paris

MUSICLAND
66 bd Beaumarchais
75011 Paris
Tél. (1) 47 00 09 13

STOCK GAMES
44 rue de Malte
75011 Paris
Tél. (1) 48 05 48 23

ULTIMA
5,bd Voltaire
75011 Paris
Tél. (1) 43 38 96 31

VIDEO INVASION
19, boulevard Voltaire
75011 Paris
Tél. (1) 48 07 16 99

12e arrondissement

DIDT
40 rue de la voute
75012 Paris
Tél. (1) 42 06 50 50

EDEN COMPUTER
102, av. du Général Bizot
75012 Paris
Tél. (1) 43 42 22 50

ESPACE 3 PARIS
2 rue Théophile Roussel
75012 PARIS

MICROFOLIE'S
36 av Daumesnil
75012 Paris
Tél. (1) 43 42 21 20

POWER GAMES
31 rue de Reuilly
75012 Paris
Tél. (1) 43 79 12 22

13e arrondissement

BUS PLUS
41 rue Barrault
75013 Paris
Tél. (1) 45 80 05 66

INTERDISCOUNT
CC "Masséna"
Place de la Venette
75013 Paris
Tél. (1) 45 89 48 92

KANAL COMPUTER
158, av. d'Italie
75013 Paris

ULTIMA
57 av. de Gobelins
75013 Paris
Tél. (1) 47 07 33 00

14e arrondissement

CITY GAMES
4 rue Campagne première
75014 Paris
Tél. (1) 42 67 45 00

CHIPOKAZ
107, rue de la Tombe Issoire
75014 Paris
Tél. (1) 43 21 51 00

INTERDISCOUNT
45, avenue du Général Leclerc
75014 Paris
Tél. (1) 43 27 79 11

INTERDISCOUNT
88 av du Maine
75014 Paris
Tél. (1) 43 21 94 30

JBG ELECTRONIQUE
163 avenue du maire
75014 Paris
Tél. (1) 45 41 41 63

PHASE
93, avenue du Général Leclerc
75014 Paris
Tél. (1) 45 45 73 00

15e arrondissement

COMPUTER GAMES
43, rue de la Convention
75015 Paris
Tél. (1) 45 78 67 30

FIRST ELECTRONIQUE
332, rue Lecourbe
75015 Paris
Tél. (1) 45 54 62 14

HYPER CB
183, rue Saint-Charles
75015 Paris
Tél. (1) 45 54 39 76

INTERDISCOUNT
127 rue St Charles
75015 Paris
Tél.: (1) 45 79 59 47

FUNWARE
BP 75 749
Paris Cedex 15
Tél. (1) 40 47 89 72

MICROFOLIE'S
36 avenue Daumesnil
75012 Paris
Tél. (1) 43 42 21 20

SHOOT AGAIN
49 rue Lecourbe
75015 Paris
Tél. (1) 47 34 92 16

17e arrondissement

ARAMIS
63, rue Guy-Moquet
75017 Paris
Tél. (1) 42 28 78 94

FNAC ETOILE
26/30, avenue de Termes
75017 Paris
Tél. (1) 44 09 18 00

INTERDISCOUNT
46, avenue de la Grande Armée
75017 Paris
Tél. (1) 45 74 59 74

MCCR
25 rue Jean Leclaire
75017 Paris
Tél. (1) 42 63 10 60

18e arrondissement

CICI
136, rue Lamarck
75018 Paris
Tél. (1) 42 26 12 95

19e arrondissement

INTERDISCOUNT
211 rue de Belleville
75019 Paris
Tél. (1) 42 49 87 77

SHOOT AGAIN
145, rue de Flandre
75019 Paris
Tél. (1) 40 38 02 38

77

CARREFOUR
RN 3
77410 Claye Souilly

CARREFOUR
RN4 - 77 Pontault Combault

HYPER MEDIA
Centre commercial Villiers
77195 Dammarie les Lys

78

MICROFOLIE'S
4, rue André-Chénier
78000 Versailles
Tél. (1) 30 21 75 01

AUCHAN
CC "Vélisy2" - av. de l'Europe
78140 Vélizy
Tél. (1) 39 46 96 66

GAME'S
CC "Vélizy 2"
78140 Vélizy
Tél. (1) 34 65 18 81

MICROGAME
CC Usines Center
78140 Vélizy-Villacoublay
Tél. (1) 39 46 05 04

MICROMANIA
CC "Vélisy 2"
78140 Vélisy
Tél. (1) 34 65 32 91

FNAC
Local postal 634
78158 Le Chesnay cedex
Tél. (1) 39 54 91 54

GAME'S
CC "Parly 2" - BP341
78158 Le Chesnay cedex
Tél. (1) 39 55 19 20

GAME'S
10 rue Colbert
78180 Montigny-le-Bretonneux
Tél. (1) 30 57 13 43

AUCHAN
Chemin D 110
78200 Mantes la Jolie
Tél. (1) 30 98 22 22

INTERDISCOUNT
6,av. de la République
78200 Mantes la Jolie
Tél. (1) 34 78 64 40

TANDY
1-3, rue Gambetta
78200 Mantes La Jolie
Tél. (1) 34 78 64 11

AUCHAN
Départementale 161
78730 Plaisir les Clayes
Tél. (1) 30 55 80 35

GAME'S
C C - 10 rue Colbert
78991 Saint-Quentin Ville
Tél. (1) 30 57 13 43

91

CONSOLES GAMES
7 Venelle Benjamin Francklin
91000 Evry
Tél. (1) 69 36 40 62

EVRY GAMES
7 Venelle Benjamin Francklin
91000 Evry
Tél. (1) 60 77 68 95

INTERDISCOUNT
CC "Evry 2"
91000 Evry
Tél. (1) 60 77 39 59

AUCHAN
Chemin Départementale 19
91240 Brétigny sur Orge
Tél. (1) 60 85 02 11

CARREFOUR
Villabé
Route de Villoison
91814 Corbeil Cedex

GAMES MASTER
10, Grande Rue
91260 Juvisy/Orge
Tél. (1) 69 45 66 83

D3M
Tél. (1) 46 23 04 23

92

FNAC
2, Place de la Défense
92053 Paris la Défense
Tél. (1) 46 92 29 00

AUCHAN
67 A 81 avenue du Gal Leclerq
92100 Boulogne Billancourt
Tél. (1) 46 08 22 40

INTERDISCOUNT
97, bld Jean Jaurès
92120 Boulogne
Tél.: (1) 46 05 59 04

INTERDISCOUNT
23 bis rue Gabriel Péri
92300 Le Vallois Perret
Tél. (1) 47 59 90 12

FIRST ELECTRONIC
124, bd de Verdun
92400 Courbevoie
Tél. (1) 46 91 96 96

MICROFOLIE'S
23 rue Buffon
92500 Reuil Malmaison

TANDY
21, rue de la Station
92600 Asnières
Tél. (1) 40 86 26 23

MICROMANIA
CC "Les 4 Temps"
Parvis de la Défense
92800 Puteaux
Tél. (1) 47 73 53 23

93

MICROMANIA
CC "Rosny 2"
93110 Rosny sous Bois
Tél. (1) 48 54 73 07

INTERDISCOUNT
160, av Galliéni
93140 Bondy
Tél. (1) 48 49 65 84

TANDY
CC Arcades
93160 Noisy-Le-Grand
Tél. (1) 45 92 83 90

ADRESSES UTILES

SCAP INFORMATIQUE
62, rue Gabriel-Péri
93200 Saint-Denis
Tél. (1) 42 43 22 78

INTERDISCOUNT
3, cours des Arbalettiers
93200 Saint Denis
Tél. (1) 48 20 12 15

GENIE SA
8, rue Proudhon
93214 La Plaine Saint-Denis
Tél. (1) 48 20 23 06

INTERDISCOUNT
CC "Beau Sevran"
93270 Sevran
Tél. (1) 43 83 41 11

INTERDISCOUNT
CC "Epicentre"
93800 Epinay sur Seine
Tél. (1) 48 29 11 50

94

FNAC
CC "Créteil Soleil" - ccr150
94012 Créteil cedex
Tél. (1) 43 99 50 00

AUCHAN
Avenue Maréchal Foch
94120 Fontenay sous Bois
Tél. (1) 43 94 84 00

BOULANGER
CC "Val de Fontenay"
Av du Maréchal Joffre
94120 Fontenay sous Bois
Tél. (1) 48 77 36 65

NEOCOM
11 rue Baudin
94200 Ivry sur Seine
Tél. (1) 49 59 88 89

ORDIVIDUEL
22, rue de Montreuil
94300 Vincennes

PIT GAMES
40 rue des Laitières
94300 Vincennes
Tél. (1) 43 98 13 94

TEMPS K
CC "Belle epine"
94320 Thiais
Tél. (1)46 87 40 38

REVOLUTION
CC "Zone achaland"
94380 Bonneuil-sur-Marne
Tél. (1) 43 77 41 13

95

AUCHAN
CC "Des Trois Fontaines"
95003 Cergy
Tél. (1) 30 30 92 10

CORA
Bd de la Muette
95140 Garges les Gonesse

GAME'S
CC. "Cergy 3"
95014 Cergy Cedex
Tél. (1) 30 75 95 42

INTERDISCOUNT
53, rue Paul-Vaillant-Couturier
95100 Argenteuil
Tél. (1) 39 61 40 44

BOUTIQUES PROVINCE

01

DOMINICA
60, rue Charles-Robin
01000 Bourg-en-Bresse
Tél. (16) 74 22 42 77

INTERDISCOUNT
CC "Carrefour"
av Gal de Gaulle
01000 Boug-en-Bresse
Tél. (16) 74 23 48 82

02

CORA
Av du Pdt Kennedy
02200 SOISSONS

03

03 INFORMATIQUE
38 avenue de la Croix Saint
Martin
03200 Vichy
Tél. (16) 70 97 53 54

05

JEAN-LOUIS DAVAGNIER
3, place Jean-Marcellin
05000 Cap
Tél. (16) 95 51 01 17

06

FNAC
30, avenue Jean-Médecin
06000 Nice
Tél. (16) 93 92 09 09

MICROMANIA
24 avenue Jean Médecin
06000 Nice
Tél. (16) 93 62 01 14

INTERDISCOUNT
4, bd Jean-Jaurès
06000 Nice
Tél. (16) 93 80 87 87

INTERDISCOUNT
122, bd Gambetta
06000 Nice
Tél. (16) 93 88 57 57

SEQUENCE NEWS
4, rue Lepante
06000 Nice
Tél. (16) 93 92 62 20

AUCHAN
CC "La Trinité"
Route l'Aghet
06340 La Trinité Victor
Tél. (16) 93 27 61 00

GAME'S
7, bld Kennedy
06800 Cagnes-sur-Mer
Tél. (16) 93 22 55 21

INTERDISCOUNT
Angle rue Hoche
et rue du 24 août
06400 Cannes
Tél. (16) 93 38 82 83

08

HBN ELETRONIC
1, av Jean-Jaures
08000 Charleville
Tél. (16) 24 33 00 84

US GAME
3 rue Gambatta
08000 Sedan
Tél. (16) 24 27 45 36

09

ARISERY
22, av de Foix
09100 Pamiers
Tél. (16) 61 67 25 98

10

INTERDISCOUNT
7, rue de la République
10000 Troyes
Tél. (16) 25 73 73 89

SYGAMORE
37 rue Urbain 4
10000 Troyes
Tél. (16) 25 73 48 38

11

TANDY ETS DELHOM
45 rue de la République
11000 Carcassonne
Tél. (16) 68 47 08 94

CIBL
2, rue Racine
11100 Narbonne
Tél. (16) 68 41 01 54

13

CALCULS ACTUELS
49, rue Paradis
13006 Marseille
Tél. (16) 91 33 33 44

INTERDISCOUNT
39, av Cantini
13006 Marseille
Tél. (16) 91 78 00 61

HYPER MEDIA
CC La Valentine
117, rue Traverse de la
Montre
13011 Marseille

MICROMANIA
40, Cours Sextius
13100 Aix en Provence
Tél. (16) 42 27 59 45

INTERDISCOUNT
2 bis, Place Lamartine
13200 Arles
Tél. (16) 90 96 11 02

FNAC
Centre Bourse
13231 cedex 01 Marseille
Tél. (16) 91 39 94 00

AUCHAN
Route de Géménos
13400 Aubagne
Tél. (16) 42 84 61 61

INTERDISCOUNT
CC Barnfoud
Plan de Campagne
13470 Cabries
Tél. (16) 42 02 54 45

AUCHAN
ZAC de Canto Perdrix
13500 Martigues
Tél. (16) 42 47 11 11

14

FNAC
Center Paul Doumer
14052 Caen
Tél. (16) 31 39 41 00

INTERDISCOUNT
87-91, rue de Bernière
14000 Caen
Tél. (16) 31 86 65 30

15

MALROUX MAZEL
4, place du Palais de Justice
15000 Aurillac
Tél. (16) 71 48 17 77

16

AUCHAN
RN10 - Route de Bordeaux
16400 Angoulème
Tél. (16) 45 24 45 24

TANDY
CC "Auchan-la-couronne"
16400 Angoulême
Tél. (16) 45 67 12 22

17

INTERDISCOUNT
Z.C." beaulieu" rue du 18 juin
17138 Puiboreau
Tél. (16) 46 67 24 56

BERNARD HUMEAU HBR ELECTRONIQUE
3, rue des Bains
17200 Royan
Tél. (16) 46 05 60 88

20

BLANC MUSIQUE
6 rue Stéphonopolie
20000 Ajaccio

ARCKADOID
23 Rue Méditéranée
20000 Ajaccio
Tél. (16) 95 23 14 81

STOCK GAMES
23 rue Méditerranée
20179 Ajaccio
Tél. (16) 23 14 81 95

21

ACT INFORMATIQUE
71 rue Charbot Charny
21000 Dijon
Tél. (16) 80 66 66 91

VOLUSIA GAMES
2 rue Millotet
21000 Dijon
Tél. (16) 80 41 86 43

24

AUCHAN
Lieu-dit "La Cropte" - BP 3
24430 Marsac sur l'Isle
Tél. (16) 53 04 75 75

25

MICRO ALPHA SOFT
31, avenue des Alliés
25200 Montbèliard
Tél. (16) 81 95 19 20

26

C'GAMES
11 rue Pierre Sémard
26000 Valence
Tél. (16) 75 81 56 47

DIA
4, rue Joubert
26000 Valence
Tél. (16) 75 44 21 27

INTERDISCOUNT
Centre Commercial
"Le Trident"
26000 Valence
Tél. (16) 75 55 98 92

27

DROUHET
34, rue du Drousel
27000 Evreux
Tél. (16) 32 39 15 88

INTERDISCOUNT
17 rue Isanbarb
27000 Evreux
Tél. (16) 32 31 17 17

LA COMMANDE ELECTRONIQUE
BP 62
7, rue des Priats
27120 Passy sur Eure
Tél. (16) 32 64 63 62

28

JEAN LEGUE
10, rue Noel-Ballay
28000 Chartres
Tél. (16) 37 21 17 17

INTERDISCOUNT
19, rue du Bois-Merain
28000 Chartres
Tél. (16) 37 21 28 28

SEQUENCE NEWS
10 rue Noël Balay
28000 Chartres
Tél. (16) 37 36 33 26

29

MAJUSCULE INFORMATIQUE
124, rue Jean-Jaurès
29900 Brest
Tél. (16) 98 80 39 23

30

INTERDISCOUNT
Boulevard Salvador Allende
30000 Nimes
Tél. (16) 66 29 87 99

31

OMEGA ELECTRONIQUE
20, rue Matabiau
31000 Toulouse

PIXISOFT
1, rue de Metz
31000 Toulouse
Tél. (16) 61 23 48 02

L'ONDE MARITIME INFORMATIQUE
257, rue Jadaique
33000 Bordeaux
Tél. (16) 56 24 05 34

33

PHILIPPE ELECTRONIQUE
15, cours de l'Argonne
33000 Bordeaux
Tél. (16) 56 91 04 64

AUCHAN
Rue Robin Latelade
33002 Bordeaux
Tél. (16) 56 99 59 00

AUCHAN
Quartier du Lac
33080 Bordeaux
Tél. (16) 56 43 44 00

DOCK GAME'S
4, rue du Pas Saint Georges
33000 Bordeaux
Tél. (16) 56 01 13 19

TROPICO VIDEO
19 rue du Port
33260 La Teste
Tél. (16) 56 66 65 20

34

MICROPUCE
15, cours Gambetta
34000 Montpellier
Tél. (16) 67 92 58 83

SODICA
34000 Montpellier
Tél. (16) 67 74 70 42

PC SOFT
12, rue Cadtilhon
BP 1026
34006 Montpellier cedex 1
Tél. (16) 67 92 90 90

FNAC
Centre Polygone
BP 108
34041 Montpellier cedex
Tél. (16) 67 64 14 00

INTERDISCOUNT
ZAC du Fenouillet
34470 Perols
Tél. (16) 67 50 02 49

35

FNAC
Centre Colombia
35000 Rennes
Tél. (16) 99 31 79 79

MICRO
16, rue Fossés
35000 Rennes
Tél. (16) 99 63 71 11

LE PARADIS DES JEUX VIDEO
3, rue du Vau Saint
Germain
35000 Rennes
Tél. (16) 99 79 54 57

SEQUENCE NEWS
3, rue du Puits Mauger
35000 Rennes
Tél. (16) 99 31 11 26

37

FNAC
72 rue National
37000 Tours
Tél. (16) 47 31 27 00

ADRESSES UTILES

VAUGEOIS ELECTRONIQUE
253 rue Auguste Chevallier
37000 Tours
Tél. (16) 47 37 53 61

INTERDISCOUNT
CC "Chambray 2"
37170 Chambray-les-Tours
Tél. (16) 47 28 21 30

38

BY INFORMATIQUE
28, rue Denfert-Rochereau
38000 Grenoble

FNAC
26, cours Berriat
38000 Grenoble
Tél. (16) 76 87 27 27

INTERDISCOUNT
Galerie Marchande Continent
38120 Saint-Egrève
Tél. (16) 76 75 45 50

39

GERMOND SA
12, avenue Eisenhower
39100 Dôle

41

ETS PHILIPPE DENIS
22-56, avenue Gérard-d'Yvan
41100 Vandôme
Tél. (16) 54 77 02 87

42

AUCHAN
2, rue Alexandre Pourcel
42030 Saint Etienne
Tél. (16) 77 57 71 60

FNAC
Galerie Dorian
16, rue Louis Braille
42000 Saint Etienne
Tél. (16) 77 43 43 43

FRANCE DISQUETTE
24, rue de la République
42000 Saint-Etienne
Tél. (16) 77 21 26 28

AUCHAN
Montravel
42390 Villars
Tél. (16) 77 43 52 00

PILAT INFORMATIQUE EDUCATIVE
Saint-Appolinard
42410 Pelussin
Tél. (16) 74 87 33 47

43

KI DIFFUSION
Chemin de la Vierge
43260 Saint-Pierre-Eynac
Tél. (16) 71 57 67 22

44

INFORMATIQUE BASCO LANDAISE
71, bd d'Haussez
44000 Mont-Marsan

MICRONAUTE
9, rue Urvoy de Saint Bedan
44000 Nantes
Tél. (16) 40 69 03 58

SEQUENCE NEWS
21, place de Viarme
44000 Nantes
Tél. (16) 40 35 42 42

AUCHAN
Rue de la Jaunaie
44230 St Sébastien sur Loire
Tél. (16) 40 80 13 13

AUCHAN
RN 471 - 44570 Trignac
Tél. (16) 40 90 40 40

AUCHAN
Route de Vannes
44800 Saint Herblain
Tél. (16) 40 16 13 13

45

FNAC
16, rue de la République
45000 Orléans
Tél. (16) 38 53 10 10

AUCHAN
Rue de la Mouchetière
45140 Saint Jean de la Ruelle
Tél. (16) 38 88 02 58

MERCI
ZI Ingres - 23, rue Mouchetière
45140 Saint-Jean-de-la-Ruelle
Tél. (16) 38 70 83 26

INTERDISCOUNT
CC "Des 3 Fontaines"
45140 Saint-Jean-de-la-Ruelle
Tél. (16) 38 43 51 20

AUCHAN
Avenue de Verdun
45160 Olivet
Tél. (16) 38 66 04 35

AMICROPUCE
56, Grande Rue
45 510 Jargeau
Tél. (16) 38 46 10 31

46

BUREAU SYSTEM 46
Regourd - 46000 Cahors
Tél. (16) 65 35 34 14

46

INTERDISCOUNT
CC "Des Halles"
49000 Angers
Tél. (16) 41 86 11 00

GAME OVER
19, rue Saint Julie
49100 Angers

DOCK GAMES
41 rue Boisnet
49100 Angers
Tél. (16) 41 87 59 14

50

AUCHAN
CC " Du Cotentin", BP 21
50470 La Glacerie
Tél. (16) 33 44 43 44

51

DOUBLE A DISTRIBUTION
80, avenue Laons
51000 Reims
Tél. (16) 26 40 03 04

CLE DE SOL
2, rue de l'Etape
51100 Reims
Tél. (16) 26 88 42 90

LOGIMICRO
2, av de Laon
51100 Reims
Tél. (16) 26 47 44 14

54

FNAC
2, avenue Foch
54000 Nancy
Tél. (16) 83 17 37 37

INTERDISCOUNT
Centre Commercial
"Saint-Sébastien"
54000 Nancy
Tél. (16) 83 35 70 92

VIDEO GAMES
Galerie Saint Sébastien
54000 Nancy
Tél. (16) 83 35 49 33

56

SEQUENCE NEWS
14 bis, rue Emile Burgault
56000 Vannes
Tél. (16) 97 68 20 68

BIG STORE
10, place de la République
56400 Auray

57

ARKADOID
8, rue des Augustins
57000 Metz
Tél. (16) 87 36 36 05

VIDEO GAMES
CC "Saint Jacques"
57000 Metz
Tél. (16) 87 37 01 46

MONSTER PLAYER
5, rue Dreyfus Dupont
57000 Metz
Tél. (16) 87 33 24 66

AUCHAN
Voie Romaine
BP 313
57213 Semecourt Cedex
Tél. (16) 87 34 56 56

58

MICROLOFT
23, rue Bérégovoy
58000 Nevers
Tél. (16) 86 57 37 77

INTERDISCOUNT
1, rue Hoche
58000 Nevers
Tél. (16) 86 21 50 40

59

FNAC
Galerie Grand Place
59000 Lille
Tél. (16) 20 15 58 15

INTERDISCOUNT
59 rue Nationale
59000 Lille
Tél. (16) 20 57 59 12

TAM SCALL
105, rue Léon-Gambetta
59000 Lille
Tél. (16) 20 57 18 81

TANDY
139, rue gambetta
59000 Lille
Tél. (16) 20 57 01 05

AUCHAN
Rue Pierre Catteau
59115 Leers
Tél. (16) 20 75 33 04

AUCHAN
"Petite Forêt" - RN 45
59140 Anzin
Tél. (16) 27 46 86 54

MICRO COMPUTER SERVICE
24, rue du Louis-Lemaire
59140 Dunkerque
Tél. (16) 28 63 00 10

AUCHAN
2, rue Jean Jaurès
59161 Escaudoeuvres
Tél. (16) 27 81 66 00

AUCHAN
Bld d'Halluin
59223 Roncq
Tél. (16) 20 94 92 00

AUCHAN
2, place du Gal Hormes
59300 Valenciennes
Tél. (16) 27 33 58 77

AUCHAN "Englos"
CC "Les Géants" - RN 352
59320 Haubourdin
Tél. (16) 20 92 92 33

NEW GAME
8 rue du Petit Séminaire
59400 Cambrai
Tél. (16) 27 74 89 23

ESPACE 3
39 rue Saint Jacques
59500 Douai
Tél. (16) 27 97 07 71

US GAME
195, rue de la Mairie
59500 Douai
Tél. (16) 27 99 38 91

VIDEOMAT
56 av de France
59 600 Maubeuge
Tél. (16) 27 65 19 59

AUCHAN
CC "Triolo"
59650 Villeneuve d'Ascq
Tél. (16) 20 67 62 22

DIGIT CENTER
CC V2
59650 Villeneuve-d'Ascp
Tél. (16) 20 47 44 23

INTERDISCOUNT
CC "villeneuve 2"
59650 Villeneuve d'Ascq
Tél. (16) 21 91 47 85

MICROMANIA
CC de Villeneuve d'Ascq
Niveau bas
59 650 Villeneuve d'Ascq

AUCHAN
Départementale 121
59720 Louvroil
Tél. (16) 27 64 90 81

AUCHAN
"Dunkerque"
RN 40
59760 grande Synthe
Tél. (16) 28 27 99 89

ESPACE 3
44, rue de Béthune
59800 Lille
Tél. (16) 20 57 84 82

ESPACE 3
4 rue Faidherbe
59800 Lille
Tél. (16) 20 55 67 43

FNAC
Galerie Grand Place
59800 Lille
Tél. (16) 20 15 58 15

IDEM INFORMATIQUE
1, rue du plat
59800 Lille

GAME'S
Galerie Grand Place
8 place Charles de Gaulle
59800 Lille
Tél. (16) 20 13 92 92

MICROPUCE
1, rue du plat
59800 Lille
Tél. (16) 20 30 63 39

60

PIBI
Rue Arago
ZAC de Ther
60000 Beauvais
Tél. (16) 44 02 99 66

INTERDISCOUNT
23, rue des Trois Barbeaux
60200 Compiègne
Tél. (16) 44 86 00 02

62

NEW GAME
70 rue Saint Aubert
62000 Arras
Tél. (16) 21 71 93 61

AUCHAN "Boulogne"
RN 42
62200 Boulogne Saint Martin
Tél. (16) 21 92 06 00

CONSOLES GAMES
102 bis, route de Lille
62300 Lens
Tél. (16) 21 67 48 10

LENS MICRO INFORMATIQUE
96, avenue Alfred-Maes
62300 Lens
Tél. (16) 21 28 72 44

ETS.RUFFIN
149, rue Sadi-Carnot
62400 Béthume
Tél. (16) 21 68 29 39

INTERDISCOUNT
CC "La Rotonde"
62400 béthune
Tél. (16) 21 56 98 10

AUCHAN
CC "La Rotonde"
Rue Dr Dhénin
62400 Bethune
Tél. (16) 21 68 28 28

SHORT CIRCUIT
68 rue Saint Jean
62 520 Le Touquet
Tél. (16) 21 05 86 08

CARREFOUR
2 rue M. Liétard
62 802 Liévin Cedex
Tél. (16) 21 44 33 33

AUCHAN
Noyelles Godault
RN 43
62950 Noyelles Godault
Tél. (16) 21 20 36 36

63

FNAC
Centre "Jaude"
63000 Clermont-Ferrand
Tél. (16) 73 93 22 00

64

BASE 4
11, rue Samonzet
64000 Pau
Tél. (16) 59 83 78 78

FNAC
CC "Bosquet"
64000 Pau
Tél. (16) 59 98 90 00

65

BASE 4
57, bd Lacaussade
65000 Tarbes
Tél. (16) 62 51 36 13

INTERDISCOUNT
1, avenue Bertrand-Barrière
65000 Tarbes
Tél. (16) 62 51 21 21

66

INTERDISCOUNT
26, cours Lazare Escaguel
66000 Perpignan
Tél. (16) 68 34 07 62

STAR GAMES
2, rue Lafayette
66000 Perpignan
Tél. (16) 68 56 76 20

TANDY
"Auchan"
route de Perthuis
66000 Perpignan
Tél. (16) 68 56 60 76

AUCHAN
RN9, Mas Galté
66028 Perpignan
Tél. (16) 68 54 22 55

67

FNAC
22, place Kleber
67000 Strasbourg
Tél. (16) 88 52 21 21

INTERDISCOUNT
Place de l'Homme de fer
67000 Strasbourg
Tél. (16) 88 22 34 00

ADRESSES UTILES

VIDEO GAMES
26, passage de la Mésange
67000 Strasbourg
Tél. (16) 88 23 22 85

ESPACE 3
6, rue du Noyer
67005 Strasbourg
Tél. (16) 88 22 23 21

AUCHAN
67200 Strasbourg
Tél. (16) 88 56 41 41

68

FNAC
1, Grand Rue
68000 Colmar
Tél. (16) 89 23 32 12

MEGA SOFT
12 rue du Rampart
68000 Colmar
Tél. (16) 89 23 15 35

FNAC
54, rue du Sauvage
68200 Mulhouse
Tél. (16) 89 56 33 55

69

KONCY GAMES SHOP
12 rue Marc Bloch
69007 Lyon
Tél. (16) 78 72 30 88

GENERAL
39-41, rue Paul Chenavard
69001 Lyon
Tél. (16) 72 00 96 96

INTERDISCOUNT
26, rue Grenette
69002 Lyon
Tél. (16) 78 42 99 79

FNAC
CC "Part Dieu"
69003 Lyon
Tél. (16) 78 71 87 00

MICROMANIA
CC "Part Dieu"
69003 Lyon
Tél. (16) 78 60 78 82

GAME'S
CC "Part Dieu"
69003 Lyon
Tél. (16) 78 62 70 30

SEQUENCE NEWS
7, cours Gambetta
69003 Lyon
Tél. (16) 78 60 33 60

INTERDISCOUNT
69130 Ecully
Tél. (16) 78 33 68 01

NASA
CC "Saint-Genis 2"
Les Basses Barolles
69230 Saint-Genis-Laval
Tél. (16) 78 56 43 35

VIDEO GAMES 69
308, rue Etienne Poulet
69400 Villefranche sur Saône
Tél. (16) 74 68 84 47

MEDIA GAME'S
8/10, rue Eugène Manuel
69603 Villeurbanne cedex
Tél. (16) 78 94 32 18

AUCHAN
ZAC du Champ du Pont
69803 Lyon St Priest
Tél. (16) 78 41 81 18

72

AUCHAN
ZAC du Moulin au Moine
72650 La Chapelle St Aubin
Tél. (16) 43 24 68 00

73

LUDOTEC
104 Faubourg Mont Mélia
73000 Chamberry
Tél. (16) 79 85 06 33

74

FNAC
18, rue Sommeiller
74000 Annecy
Tél. (16) 50 51 72 32

AUCHAN
ZI de la Mandallaz - Epagny
74330 La Balme de Sillingy
Tél. (16) 50 22 29 88

TANDY
CC "Auchan", Cellule 36
74330 Epagny
Tél. (16) 50 22 34 46

76

FNAC
52, rue Ecuyère
76000 Rouen
Tél. (16) 35 52 72 00

INTERDISCOUNT
41-43, rue des Carmes
76000 Rouen
Tél. (16) 35 07 07 07

INTERDISCOUNT
82, av de Caen
76000 Rouen
Tél. (16) 35 03 95 15

TRUST
29, rue aux Juifs
CC "Saint Sever"
76000 Rouen
Tél. (16) 35 63 89 09

SUB ESPACE
95, av. Foch
76100 Le Havre
Tél. (16) 35 42 48 77

INTERDISCOUNT
CC "Mammouth"
76200 Dieppe
Tél. (16) 35 82 99 84

AUCHAN
ZAC du Mont Gaillard
76620 Le Havre
Tél. (16) 35 46 47 48

80

FRANCE PHOTO VIDEO
64 rue des 3 cailloux
80000 Amiens

83

FNAC
CC "Mayol"
Rue du Murier
83000 Toulon
Tél. (16) 94 03 80 00

PHONOLA
La valette
83000 Toulon
Tél. (16) 94 75 18 20

TANDY
76, bd de Strasbourg
83000 Toulon
Tél. (16) 94 93 06 00

84

AITEL
825 rue l'Aulanière
84000 Avignon
Tél. (16) 90 27 00 09

AUCHAN
"Le pontet"
84000 Avignon Nord

INTERDISCOUNT
16, rue du Vieux-Sextier
84000 Avignon
Tél. (16) 90 85 82 10

AUCHAN:
CC " Mistral 7"
84013 Avignon
Tél. (16) 90 13 51 00

85

SEQUENCE NEWS
Galerie "Empire"
4, place Napoléon
85000 Roches/Yon
Tél. (16) 51 36 15 25

86

INTERDISCOUNT
Place du marché Notre Dame
la Grande
86000 Poitiers
Tél. (16) 49 41 63 40

90

FNAC
6, rue des Capucins
90000 Belfort
Tél. (16) 84 21 00 15

GAME'S
CC Val Thoiry
Geneve
(Suisse)
Tél. 50 20 86 06

VENTE PAR CORRESPONDANCE

AMIE VPC
11 Bd Voltaire
75011 Paris
Tél. (1) 43 57 48 20

CHRONOGAMES
9 rue Pelouze
75008 Paris
Tél. (1) 42 94 06 09

CENTURY SOFT
8 rue de l'Epargne
BP 454
03004 Moulin Cédex
Tél. (16) 70 46 20 48

CONSOLES GAMES
7 Venelle Benjamin Francklin
91000 Evry
Tél. (1) 69 36 40 62

ESPACE 3
1 Rue de la Voyette
Centre de gros n°1
59 818 Lesquin
Tél. (16) 20 87 69 55

FLOPPY INTERNATIONAL
54000 Nancy
Tél. (16) 83 90 28 00

FUNWARE
BP 75749
Paris Cédex 15
Tél. (1) 40 47 89 72

FUTUR VISION
25 rue d'Hauteville
75010 Paris
Tél. (1) 42 46 56 38

HARD DISCOUNT SHOP
BP 49
06560 Valbonne
Tél. (16) 93 95 80 40

JESSICO
BP 693
06012 Nice cedex 01
Tél. (16) 93 51 61 30

LE GUIDE DES BPM
BP 60
59910 Bondues
Tél. (16) 20 37 00 10

KONCI GAMES SHOP
Tél. (16) 78 72 30 88

MICROMANIA
Tél. (16) 92 94 36 00

MASTER THE GAMES
BP 2163
69603 Villeurbanne cedex
Tél. (16) 78 94 32 18

PREMIER MAIL ORDER
DEPT G - Tinkler Side
BASILDON
ESSEX SS14 ILE
Tél. (19) 44 268 271 172

SOLEIL INFORMATIQUE
BP 2
24130 Prigonrieux

TOP GAMES ATLANTIC
BP 94
44380 Pornichet

VIDEO GAMES
54000 Nancy
Tél. (16) 83 35 49 33

ZIP KID
30, av Robert Surcouf
78960 Voisin le Bretonneux
Tél. (1) 30 64 54 54

BOUTIQUES A L'ETRANGER

TANDY
BP 4292
97500 Saint-Pierre-et-Miquelon
Tél. (19) 508 41 31 23

DYNAMIC COMPUTER
5, rue Gutemberg
1201 Genève
Tél. (19) 022 1 44 40 17

ARCKADOID
4 rue Gallatin
1203 Genève-Suisse
Tél. (19) 041 22 340 10 77

VAGOCDS
Jeanne-d'Arc
1837 Château-d'Oex,
Suisse
Tél. (19) 029 458 42

FNAC
City 2, rue Neuve
1000 Bruxelles
Belgique
Tél. (19) 32 22 17 47 20

FNAC
Groenplaats
2000 Anvers
Belgique
Tél. (19) 32 32 31 20 56

FNAC
Place Maréchal Foch 1
4000 Liège
Belgique
Tél. (19) 32 41 22 01 29

FNAC
Veldstraat 88
9000 Gent
Belgique
Tél. (19) 32 91 23 40 80

FNAC
22/23 Meineke Strasse W
1000 Berlin 15
Allemagne
Tél. (19) 49 30 884 720

SUPPORTS (DISQUETTES ET CASSETTES)

3M
Bd de l'Oise
95006 Cergy-Pontoise Cedex
Tél. (1) 30 31 61 61

AGFA GEVAERT
8 rue Ampère
78054 St Quentin-en-Yvelines
Tél. (1) 30 43 95 00

BASF
140, rue Jules Guesde
92300 Levallois-Perret
Tél. (1) 47 30 55 00

AUCHAN
CC "Les Quatres Temps"
92800 Puteaux
Tél. (16) 47 76 43 03

JVC
ZI, 2 rue Ampère
BP 125
95500 Gonesse
Tél. (1) 39 87 36 00

KODAK
26 rue Villiot
75009 Paris
Tél. (1) 40 01 30 00

MEMOREX
3, rue Maurice Ravel
92300 Levallois-Perret
Tél. (1) 47 39 32 75
(sur Livraison)

MEMOREX
Nantes
Tél. (16) 40 93 25 25
(sur livraison)

MEMOREX
Lyon
Tél. (16) 78 00 02 17
(sur livraison)

MITSUBISHI
65 avenue Colmar
Tour Albert 1er
92500 Rueil Malmaison
Tél. (1) 47 08 78 00

SONY
15 rue Floréal
75017 Paris
Tél. (1) 40 87 30 00

TDK
15 rue de villeneuve - Silic
94563 Rungis
Tél. (1) 46 87 36 67

VERBATIM
Reuil Malmaison
Tél. (1) 47 16 94 20

SERVICES APRES-VENTE

AITEL
Bastide Blanche Evolic D5
13127 Vitrolles
Tél. (16) 42 79 61 20

AITEL
ZI des Courtines
84000 Avignon
Tél. (16) 90 86 24 45

ALTITUDE 21
161 rue de Charonne BP 255
75 524 Paris cedex 11
Tél. (1) 43 56 05 50

CHIPOKAZ
107 rue de la Tombe d'Issoire
75014 Paris
Tél. (1) 43 21 51 00

ORDINATEUR EXPRESS
3, rue Pelouse
75008 Paris
Tél. (1) 45 22 15 15

TELCI
Chemin de Crève-Coeur
BP 157
93204 Saint-Denis Cedex 1
Tél. (1) 48 29 63 35

DISTRIBUTEURS

ALFATRONIC
ZA de Courtaboeuf
7, avenue du Canada BP 310
91958 Les Ulis Cedex
Tél. 69 07 78 08

ARFAN INTERNATIONAL
35 rue des Capucines
75002 Paris
Tél. (1) 42 61 66 74

ASAP
2 avenue des Chaumes
78180 Montigny-Le-Bretonneux
Tél. (1) 30 43 82 33

ASN DIFFUSION
ZI la Haie-Griselle
94470 Boissy-Saint-Leger
Tél. (1) 45 99 22 22

ADRESSES UTILES

BANDAI
4, rue de l'Industrie
ZI Epluches
95310 St Ouen l'Aumône
Tél. (1) 34 30 30 83

BUS PLUS
51 rue Gérard
75013 Paris
Tél. (1) 45 80 05 66

CICI
95, rue de la Boétie
75008 Paris

CIEP
102 rue Henry-Barbusse
95100 Argenteuil
Tél. (1) 39 47 29 29

COMDIS
4, Chemin Chilly
91160 Longjumeau
Tél. (1) 64 48 59 80

GUILLEMOT
BP 2 - 56200 La Gacilly
Tél. (16) 99 08 90 88

INNELEC
45 rue Délizy
93 692 Pantin Cedex
Tél. (1) 48 10 55 55

JSI
89, bis rue de Charenton
75012 Paris

METROLOGIE
Tour d'Asnières
4, av Laurent Cely
92606 Asnière
Tél. (1) 40 80 90 00

MICROMANIA
BP114 - 06560 Valbonne
Tél. (16) 92 94 36 00

MICROSOFT
ZI de Courtabœuf
12, avenue Québec 519
91946 Les Ulis Cedex

OMNILOGIC
11, rue de Cambrai - Bât 68
75019 Paris
Tél. (1) 40 05 28 00

TEKELEC AIRTRONIC
5 rue Carles Vernit
92315 Sèvres cédex
Tél. (1) 46 23 24 25

UBISOFT
8-10 rue de Valmy
93100 Montreuil
Tél. (1) 48 57 65 52

UNLIKE
19-21 rue du 8 Mai 1945
94117 Arcueil cedex
Tél. (1) 4740 41 00

VIDEO TECHNOLOGIE
19 rue Luisant
91310 Montlhery
Tél. (1) 69 01 19 70

EDITEURS

ACCLAIM
12-14, Rond Point des Champs Elysées
75008 Paris
Tél. (1) 49 53 00 04

AB SOFT
27 rue Montevideo
75016 Paris
Tél. (1) 45 04 42 03

ACCOLADE
550 S Winchester Bld
Suite 200
95128 San José (USA)
Tél. (19)1 408 985 1700

ACCOLADE
50 Lombard Road
London SW 113 SU (GB)
Tél. (19) 44 71 738 1391

ACCOLADE EUROPE
Bowling House
Point Pleasant
Wandsworth
London SW18 1PE (GB)
Tél. (19) 818 770 880

ACCLAIM INTERTAINMENT LMD
4 Walcot place
Winchester Hampschire
SO 23 9AP
(GB)

ACTIONWARE
38 W 255 Deerpath road
60510 Il Batavia
(USA)
Tél. (19) 1 312 879 8998

ACTIVISION/DISC COMPAGNY
738, rue Yves Kermer
92100 Boulogne

ACTIVISION
Black House
Manor Farm Road, Reading
(GB)
Tél. 73 431 1666

ADALOG
27 av de Verdun
92170 Vanves
Tél. (1) 46 45 51 12

ANCO
35, West Hill Road
DA1 2EL, Kent (GB)
Tél. (19) 44 322 92 513

ANTIC
424, Second Street
94107 San Francisco (USA)
Tél. (19) 1 415 957 08 86

ARGUS PRESS
Victory House Leicester
Place WC2 NB, London

ARIOLASOFT
Haupstrasse 70
Postfach 1160
4835 Rietberg 2 (RFA)
Tél. (19) 49 52 44408 45

ASSIMIL
11, rue des Pyramides
75001 Paris
Tél. (1) 42 60 40 66

ATREID CONCEPT
29, rue de l'Ecole Normale
33200 Bordeaux
Tél. (16) 56 02 34 34

BLUE BYTE
Software GmbH
Aktienstr. 62
45473 Mülheim/Ruhr (RFA)
Tél. (19) 0208 47 38 37

BRODERBUND SOFTWARE/LORICIEL
7 rue du Fossé Blanc
92624 Gennevilliers Cedex
Tél. (1) 46 88 28 38

BRODERBUND SOFTWARE
17, Paul Drive
94903 San Rafaël (USA)
Tél. (19) 1 415 4923137

BRODERBUND SOFTWARE
500 Red Wood Bld
PO Box 6121
Novato,CA 94948-06121,
USA
Tél. (19) 1 415 382 4400

BVRP
18 rue Clapeyron
75008 Paris
Tél. (1) 42 93 10 91

CAPCOM
3303 Scott bd
Santa Clara, CA 95054
Tél. (19) 1 408 727 0400

CEDIC NATHAN
6, bd Jourdan
75014 Paris
Tél. (1) 45 65 06 06

CINEMAWARE
41-85, Thousand ozks Bld
91362 West Lake Village USA
Tél. (19) 1 805495 6615

CODEMASTERS
Lower Farm House
Southam, Warwickshire
England CV33 0DL
Tél. (19) 44 926 814 132

COKTEL VISION
Imm. Le Galilée
5-7, rue J-Braconnier
92150 Meudon
Tél. (1) 46 30 99 57

COLORADO TECHNOLOGIES
56, rue de Landy
93400 Saint-Ouen
Tél. (1) 40 10 01 50

COMPUTER ASSOCIATES
14, av. F-arago
92003 Nanterre
Tél. (1) 40 97 50 50

CORE DESIGN
Suite C Tradewinds House
69-71A Ashbourne Road
Derby DE3 3FS
Tél. (19) 44 332 297 797

COTE OUEST SOFT EDITION
13, Allée Maison Rouge
BP 291, 44010 Nantes
Tél. (16) 40 35 55 00

CRL GROUP
9 King Yard, Carpenter's Road
E15 2 HD, London (GB)
Tél. (19) 44 71 533 2918

DELPHINE SOFTWARE
150, Bld Haussman
75008 Paris
Tél. (1) 49 53 00 03

DICTIONNAIRE LE ROBERT
107 av. Parmentier
75011 Paris
Tél. (1) 43 57 73 13

DIGITAL INTEGRATION
Watchmoor Road
Camberley
GU15 3AJ, Surrey (GB)
Tél. (19) 44 27 668 4959

DIGITAL MAGIC SOFTWARE
103, Mersey Road West Bank
Widnes WA8 ODT Cheshire
(GB)

DIGITAL RESEARCH
41 bis, av de l'Europe
78140 Vélisy
Tél. (1) 39 46 33 66

DINAMIC
Plaza de Espana
18, Torre de Madrid 27-5
28008 Madrid (SP)
Tél. (19) 34 1 542 7287

DOMARK
Ferry House
51-57 Lacy Road
Putney SW151PR
London (GB)
Tél. (19) 44 81 780 2222

DR T'S
220, Boylston Street
02167 Chestnut Hill
(USA)
Tél. (19) 1617 527 8370

E.B.M. ESPACE MICRO
Siège Social:
Res. Les Dauphins
Qtier St Joseph
20000 Ajaccio
BP 511 20186 Ajaccio
Salines
Tél. (16) 95 20 90 09
(16) 95 22 23 44

EDGE (THE)
36-38, Southampton Street
WC2E, London (GB)
Tél. (19) 4471 831 1801

EDIL BELIN
8, rue Belin
75278 Paris Cedex 6
Tél. (1) 46 64 21 42

ELECTRONIC ARTS
12, rue du Château d'Eau
69410 Champagne-au-Mont-d'Or
Tél. (16) 72 17 07 83

ELECTRONIC ARTS
11-49 Station Road
Langley Nr Slough
SL3 8YN, Berkshire (GB)
Tél. (19) 4471 534 9442

ELECTRONIC ARTS
1820 Gateway Drive
94404 San Mateo
(USA)
Tél. (19) 1415 571 7171

ELITE SYSTEM
Anchor Road,
Alridge Walsall
WS, West Midlands (GB)
Tél. (19) 449 225 5852

EMPIRE SOFTWARE
The Spire, 677 High Road
North Finchley
London N12 0DA
Tél. (19) 44 81 343 7737

EPYX
600 Calveston Drive
94063 Redxood City
(USA)
Tél. (19) 1415 368 3200

ESAT SOFTWARE
57, rue du Tondu
33000 Bordeaux
Tél. (16) 56 96 35 23

EXPOSE SOFTWARE
N°2A, rue Tonin
13420 Magne

FERNAND NATHAN
9 rue Méchain
75676 Paris Cedex 14
Tél. (1) 45 87 50 00

FIRST ROW
900 East 8th av
Suite 300
19406 King of Prussia
(USA)
Tél. (19) 1215 337 9548

FRETLESS
Rue Gabriel Laumain
75010 Paris
Tél. (1) 42 46 28 03

GENIUS SOFTWARE
53, bd des Batignolles
75008 Paris
Tél. (1) 43 87 73 42

GREMLIN
Alpha House,
10, Carver Street
S1 4FS, Sheffield (GB)
Tél. (19) 44 742 753 423

GUILLEMOT INTERNATIONAL
BP 2
56200 La Gacilly
Tél. (16) 99 08 90 88

HATIER Logiciels
Tél. (1) 47 23 43 43

HEWSON
Hewson House,
56b Milton Park,
Milton OX14
Abingdon Oxon (GB)
Tél. (19) 44 23 583 2939

HUDSON SOFT
Tél. (19.49) 40 33 99 26

ID
Tél. (1) 46 68 31 31

IMAGINE
Imagine house, 5 Sir
Thomas Street,
Mersey Site
LI6BW, Liverpool (GB)

INCENTIVE
Zéphir 1, Cavella Park
RG7 4QW Aldermaston
Bershire (GB)
Tél. (19) 44 7356 772 88

INFOGRAMES
84, rue du 1er Mars 1943
69628 Villeurbanne
Tél. (16) 78 03 18 46

INFOMEDIA
8, av. de Bretagne
66000 Perpignan
Tél. (16) 68 34 23 03

INTERCEPTOR GROUP
Mercury House
Cavella Park
RG7 4QW,
Aldermaston, Bershire (GB)
Tél. (19) 44 734 817

JERIKO
5, bld Poissonnière
75002 Paris
Tél. (1) 40 28 00 64

KONAMI
Berner Strasse 109
D- 60437 Frankfurt am Main
Tél. (19) 69 95 08 12 23

LANGAGE & INFORMATIQUE
Place Mendes France
Imm. Le Dorval
31400 Toulouse
Tél. (16) 61 52 37 24

LANKHOR
84 bis, av. du Gal-de-Gaulle
92140 Clamart
Tél. (1) 46 30 33 03

LINEL
Guetlistrasse,
9050 Appenzel (CH)
Tél. (19) 41 71 87 49 19

LLAMASOFT
49 Mount Pleasant
Tadley Hants (GB)
Tél. (19) 44 7 356 4478

LORICIEL
7, rue du Fossé-Blanc
92624 Gennevilliers Cedex
Tél. (1) 46 88 28 38

LUCASFILM
PO Box 2009,
94912 San Rafaël
(USA)
Tél. (19) 1 415 662 1800

LUDIGAMES
28, rue Armand Carrel
93100 Montreuil-sous-Bois
Tél. (1) 48 57 25 41

MAELSTROM GAMES
Tél. 19 (44) 51 691 2815

MAGIC BYTE
Goetherstrasse1
4830 Gutersloh
(RFA)
Tél. (19) 49 52 41 1834

MANDARIN SOFTWARE
Europa House,
Addlington Park
SK 10 Macclesfield
(GB)
Tél. (19) 44 62 587 8888

MEGATECH SOFTWARE
1606 Lockness Place
Torrance, CA 90501,
USA
Tél. (19.1) 310 539 6452

MELBOURNE HOUSE
Castel Yard House
Richmond
(GB)
Castel Yard TW 106

ADRESSES UTILES

MEMSOFT
62 bd Davout
75020 Paris
Tél.: (1) 43 56 31 50

MICRO APPLICATIONS
58, rue du Fbg Poissonnière
75010 Paris
Tél. (1) 47 70 32 44

MICRO C
16, rue des Fossés
35000 Rennes
Tél. (16) 99 63 71 11

MICROIDS
58, chemin de la Justice
92290 Chatenay Malabry

MICRO LOGICIEL
2 pl. P Bonhomme
62500 St-Omer
Tél. (16) 21 93 67 99

MICROMANIA
BP 009
06901 Sophia Antipolis
Cedex
Tél. (16) 92 94 36 00

MICROPROSE FRANCE
25, rue rue Lemercier
75017 Paris
Tél. (1) 40 08 02 85

MICROSOFT FRANCE
ZI de Courtaboeuf
12, av du Québec
91946 Les Ulis Cedex
Tél. (1) 69 86 46 46

MILLENIUM
Chancery House
107 Saint Paul
Islington N1 2NA
London (GB)
Tél. (19) 44 1 359 3594

MINDCRAFT FRANCE
23 41-205th Street
Suite 102
Torrance, CA 90501,
USA
Tél. (19.1) 213 320 5214

MINDSCAPE
1, rue du Port Navalo
44640 Saint-Jean-de-Boisseau
Tél. (16) 40 65 71 68

MINDSCAPE
PO Box 1049
East Lewes (GB)
Tél. (19) 44 4 448 6545

MIRRORSOFT
Irwin House 118
Southwark Street
SE1 OSW, London
(GB)
Tél. (19) 44 1 928 1454

MMC
16, av de la République
75011 Paris
Tél. (1) 43 38 63 64

MMS
5, bd Voltaire
75011 Paris
Tél. (1) 43 38 96 31

MYRIAD
4, rue de Bordeaux
31200 Toulouse
Tél. (16) 61 47 23 40

NATHAN LOGICIEL
3/5 av Galliéni
94250 Gentilly
Tél. (1) 47 40 66 66

NOVAGEN
142 Alcester Road,
B13 8HS,
Burmingham (GB)
Tél. (19) 44 21 449 9516

NOVTECH SARL
16, quai J-B Clément
94140 Alfortville
Tél. (1) 49 77 00 00

OCEAN FRANCE
25 Bld Berthier
75017 Paris
Tél. (1) 40 53 92 86

OCEAN
25, bd Berthier
75017 Paris
Tél. (1) 47 66 33 26

OCEAN
12, av. du 8 Mai 1945
95200 Sarcelles
Tél. (1)39 92 00 38

OPERASOFT
Gustavo Fernandez
Balbuena
28002 Madrid (SP)
Tél. (19) 34 1 415 4512

ORDINATEUR EXPRESS
3 rue Pelouse
45008 Paris
Tél. (1) 42 93 67 74

ORIGIN SYSTEM
136 Harvey Road
Buildinf B
03 053 Londonderry
(USA)
Tél. (19) 1603 644 3360

PALACE SOFTWARE
The Old Forge
Business Centre
Caledonian Road N1 9DX
London (GB)
Tél. (19) 44 71 278 0751

PPS
150 Bld Haussman
75008 Paris
Tél. (1) 43 59 47 47

PSYGNOSIS/E.A
12, rue du Chateau d'Eau
69410 Champagne au Mont d'Or

PSYGNOSIS
1st floor, Port of Liverpool
Building
L31 BY Liverpool (GB)
Tél. (19) 44 51 236 8818

PSYGNOSIS Ltd
South Harrington Building
Sefton Street
Liverpool L3 4BQ, UK
Tél. (19 4) 51 709 57555

SEGA FRANCE
8-10 rue Barbette
75003 Paris

SEMAPHORE LOGICIELS
La Plaine
1283 Genève (CH)
Tél. (19) 41 22 54 11 95

SIERRA ON LINE
PO Box 485
93614 Coarsegold (USA)
Tél. (19) 1 609 683 4468

SILMARILS
22 rue de la Maison Rouge
77323 Lognes
Marne la Vallée, cedex 2
Tél. (1) 60 17 15 24

SIR TECH
PO Box 245
Ogdensburg, NY 13669
USA
Tél. (19.1) 315 393 6451

SOFTISSIMO
129, bd de Sébastopol
75002 Paris
Tél. (1) 42 33 77 10

SPECTRUM HOLOBYTE
1050 Walnut Street
80302 Douler (USA)
Tél. (19) 1 303 443 0191

SSI
150 bd Haussmann
75008 Paris
Tél. (1) 43 59 47 47

SUBLOGIC
713 Edgebrook Drive 2
61820 Il Champaign (USA)
Tél. (19) 1 217 359 8482

SUBLOGIC INTERNATIONAL
Buckingham News,
the High Street
Old Amerslam HP7 ODP
Buck (GB)
Tél. (19) 4421 17356 4166

SYSTEM 3
David House 29
EC 1N Hatton Garden (GB)
Tél. (19) 44 1831 7403

TAITO
267 West Esplanade
2nd Floor V7M
North Vancouver (CAN)
Tél. (19) 1604 984 33 44

TECMAGIK
1 Norland Place
London W11 4QS

THALAMUS
1 Sathurn House
Calleve Park
Aldermaston RG 7 4 Berks
(GB)
Tél. (19) 44 73 481 7861

TITUS
28 ter, av. de Versailles
93220 Gagny
Tél. (1) 43 32 10 92

TRANSOFT
38, rue Servan
75011 Paris

UBI SOFT
28, rue Armand-Carrel
93100 Montreuil
Tél. (1) 48 57 65 52

UPGRADE
30, rue Coriolis
75012 Paris
Tél. (1) 43 44 78 88

US GOLD
Units 2&3 - Holford Way
Holford Birmingham B6 7AX
Tél. (19) 44 216 253 388

VIF
5 rue de Bassano
75116 Paris
Tél. (1) 44 43 93 93

VIF
50, rue Benoit-Malo
94527 Gentilly
Tél. (1) 47 40 09 11

VIRGIN GAMES FRANCE
233, rue de la Croix-Nivert
75015 Paris
Tél. (1) 48 42 19 19

WORDPERFECT FRANCE
ZA Godets - 6, rue des Gardes
91371 Verrières-le-Buisson
Tél. (1) 69 20 68 00

YAMAHA
1, av Fief
95310 Saint-Ouen-L'Aumône
Tél. (1) 30 36 81 23

CONSTRUCTEURS

ACE
6, rue de Rochambeau
75009 Paris
Tél. (1) 42 85 46 40

AITEL
825 rue l'Aulanière
84000 Avignon
Tél. (16) 90 27 00 09

AMSTRAD
Tél. (1) 69 07 87 87

ASHIV
67, rue Robespierre
93100 Montreuil-sous-Bois
Tél. (1) 48 58 70 77

ATARI FRANCE
79, av Louis Roche
92230 Gennevilliers
Tél. (1) 40 85 31 31

BULL
Tour Bull - Cédex 74
92039 Paris la Défense
Tél. (1) 46 96 90 90

BULL
1,av Val de Fontenay
94133 Fontenay-sous-Bois
Tél. (1) 43 94 40 40

CANON
Centre d'affaires Paris Nord
Imm. Ampère 5
93154 Le Blanc Mesnil cedex
Tél. (1) 49 39 25 25

CITIZEN
Tél. (1) 40 05 28 00

COMMODORE
150, av de Verdun
92130 Issy-les-Moulineaux
Tél. (1) 46 44 55 55

COMPAQ
5, av de Norvège
91953 Les Ulis cedex
Tél. (1) 69 86 71 71

GLAAD
25, rue de Landy
93210 la Plaine-Saint-Denis

HDM
28, rue Miollis
75015 Paris
Tél. (1) 45 66 43 99

IBM
Tour Descartes
2, av Gambetta - Cédex 50
92066 Paris-la-Défense
Tél. (1) 49 05 50 00

ICL
24, av de l'Europe
78140 Vélisy-Villacoubray
Tél. (1) 34 65 80 70

MATICIEL MICROCLUB
Case Postale 106
1001 Lausanne (CH)
Tél. (19) 41 21 28 78 51

ITT
33, av. du Maine - BP 23
75755 Paris cedex 15
Tél. (1) 45 45 67 05

KORTEX
71, rue Archereau
75019 Paris
Tél. (1) 40 05 04 64

OLITEC
4, rue des Magnolias
BP 592
54009 Nancy cedex
Tél. (16) 83 21 95 15

OLIVETTI
91, rue du Fbg Saint.Honoré
75383 Paris Cedex 08
Tél. (1) 47 42 88 96

OLIVETTI LOGABAX
Rue de l'Ancien Marché
92047 Paris-la-Défense
Tél. (1) 49 06 74 80

PANASONIC
ZI Pont Yblon,
13, rue des Frères Lumières
91300 Massy, BP 63
Tél. (1) 48 65 44 66

PARIS SUD ELECTRONIQUE
ZI de la Blonde, 12 rue Cassin
91300 Massy
Tél. (1) 69 20 66 99

PENTASONIC
5, rue Maurice-Bourdet
75116 Paris
Tél. (1) 45 24 23 16

PENTASONIC
36, rue de Turin
75008 Paris
Tél. (1) 42 93 41 33

PGM
34 bis, rue Sorbier
75020 Paris
Tél. (1) 43 49 48 48

PHILIPS
50, av. Montaigne
75380 Paris cedex 08
Tél. (1) 40 74 33 00

RTIC
2, rue B-Malou
92100 Suresnes
Tél. (1) 47 28 13 35

SAMSUG
33, av. du Maine, BP 146
75755 Paris cedex 15
Tél. (1) 45 38 68 38

SANYO
8, av. Léon Harmel
92164 Anthony
Tél. (1) 40 96 63 63

TANDY
CC "Les 3 Fontaines" BP 147
95022 Cergy Pontoise"
Tél. (1) 30 73 10 15

TELIC ALCATEL
4, rue Chevilly
94267 Fresnes Cedex
Tél. (1) 49 84 50 00

THOMSON COFADEL
19, av Dubonnet
92400 Courbevoie
Tél. (1) 47 88 51 45

TOSHIBA
7, rue Ampère, BP 131
92804 Puteaux cedex
Tél. (1) 47 28 28 28

TRIUMPH ADLER
3, av Paul Doumer
92502 Reuil-Malmaison
Tél. (1) 47 32 92 45

TULIP
165, bd de Valmy Bât B2 224
92706 Colombes Cedex
Tél. (1) 47 60 05 59

VICTOR TECHNOLOGIES
296, av Napoléon-Bonaparte
92502 Reuil-Malmaison
Tél. (1) 47 52 22 22

WINNERS
114, rue des Pyrénées
75020 Paris
Tél. (1) 40 24 05 85

HOT LINE

TILT
Les jeudis de: 14 h à 19h
au (1) 46 62 25 78

CONSOLES PLUS
Les mercredis de: 14h à 17h
et les vendredis de: 17h à 19h
au (1) 46 62 28 02

SEGA
Tous les jours de 10h30 à 19h30
sauf le samedi et dimanche
au (1) 47 79 23 45

NINTENDO
Tous les jours sauf le samedi
et dimanche
au (1) 34 64 77 55

COKTEL VISION
(1) 46 30 13 89

DELPHINE SOFTWARE
(1) 49 53 00 03

INNELEC
(1) 48 10 55 55

MICROPROSE
(1) 40 08 02 88

OCEAN
(1) 40 53 03 48

TILT MICROLOISIRS

9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Tél. : (16-1) 46 62 20 00. Télex : 631 345.
Fax : (16-1) 46 62 22 61
Pour obtenir votre correspondant directement, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro du poste entre parenthèses.
Abonnements : tél. :(16-1) 64 38 01 25

REDACTION

Rédacteur en chef
Jean-Michel Blottière (2196)

Rédacteur en chef adjoint
Philippe Seiler (2439)

Maquette/Secrétariat de rédaction
Mismac

Secrétariat
Yvonne Apanhurel (2196)

Ont collaboré à ce numéro :
Noëlle Béronie, Catherine Cornu, Serge D. Grun, Elisabeth Estevens, Morgan Feroyd, Raphaëlle Gras, Julien Guerbé, Thierry Guilard, Jacques Harbonn, Jean-Loup Jovanovic, Piotr Korolev, Marc Lacombe, Antoine Larmattan, Dogue de Mauve, Marc Menier.

MINITEL 3615 TILT et 3615 TCPLUS
Marie Poggi et François Julienne (2878)

ADMINISTRATION-GESTION
9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Tél : (1) 46 62 20 00

Directeur de la publicité
Nathalie Tessler (2204)

Chefs de publicité
Claudine Lefebvre (2202)
Stéphanie Bonnard (2201)

Assistante de publicité
Cécile-Marie Réyé (2856)

Vente (réservé aux dépositaires de presse)
Synergie Presse
Alain Stefanesco, Directeur Général
9, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.
Tél. : (1) 46 38 13 90

Abonnements
Tél. : (1) 64 38 01 25
France : 1 an (12 numéros) : 315 F (TVA incluse)
2 ans (24 numéros) : 562 F
Etranger (train, bateau) : 1 an (12 numéros) : 428 F
2 ans (24 numéros) : 788 F
(tarifs avion : nous consulter)
Adressez vos réglements à l'ordre de TILT à Tilt, B.P. 53, 77932 Perthes Cedex
Pour la Belgique, tarif : 1 an (12 numéros) : 2 600 FB
2 ans (24 numéros) : 4 775 FB
Payable par virement sur le compte de Diapason à la Société Générale à Bruxelles n°210 0083593 31

Promotion
Frédérique Gasbarian (2161)

Directeur Administratif et Financier
Marie-Paule Weiss (2283)

Fabrication
Marc Rigon (2375)
Huguette Grimonprez (2418)

Editeur
Tilt Microloisirs est un mensuel édité par TILT SNC au capital de 4 399 500 F
Principal associé : EM-IMAGES S.A.
Siège social : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15

Gérant et Directeur de Publication
Francis Morel

Directeur Délégué
Patrick Cau

Dépot légal : 3e trimestre 1993
Photogravure : EPS
Imprimeries : Sima Torcy, Fecomme
Distribution : MLP
Numéro de commission paritaire : 64 671

INDEX

des logiciels de ce numéro